N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

joystick

SPÉCIAL ÉTÉ 2005



STAR WARS
EMPIRE AT WAR

LES CRÉATEURS DE COMMAND & CONQUER CONTRE-ATTAQUENT

LES DOSSIERS SURPUISSANTS DE L'ÉTÉ

- Les développeurs indépendants
- Émulation : Comment ça marche ?
- Bilan jeux vidéo 2004/2005

Numéro Spécial été • Août/Septembre 2005 • FRANCE métropolitaine 6,50 € • ANT-GUY 7,60 € • REU 9,35 € • BEL 6,60 € • CH 13 FS • CAN 9,95 $ • LUX 6,60 € • MAR 82,50 DH • PORT cont 7 €

● LIVE SEPT. 2005

B.O'S
Bet on Soldier

Violent, intense, beau et original, Bet On Soldier est le first person Shooter de la rentrée sur PC.
Dans un monde en guerre depuis 80 ans, les batailles retransmises en direct à la télé ont fait naître une nouvelle génération de soldats d'élite, les BOS, du nom d'un programme populaire ou le peuple peut parier sur la mort ou la survie des grands champions.

Le match de votre vie va commencer...





16+
www.pegi.info



PC CD

AGEIA

www.BetOnSoldier.fr



FOCUS
HOME INTERACTIVE

Sommaire

SPÉCIAL ÉTÉ 2005

LES NEWS JEUX ET BETA-VERSIONS DU MOIS

LES TESTS DU MOIS

32



BILAN 2004-2005 : ET SI ON SE POSAIT CINQ MINUTES ?
Entre deux bières en terrasse, Fumble a jeté un œil critique dans le rétroviseur. Douze mois de jeu vidéo passés au crible, entre daubes et hits, pour tenter d'y voir plus clair.

52



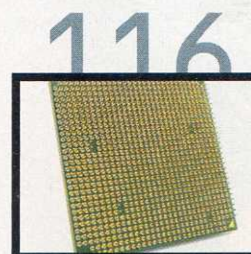
TESTS
Ce mois-ci, pas grand-chose d'alléchant à se mettre sous la dent : sept jeux testés dont deux add-on. Il n'y a vraiment pas de quoi se pavaner. Du coup, Dangerous Waters est LE jeu du mois. Ça laisse songeur.

64



DOSSIERS
Pendant que tout le monde se prélasse au soleil, on continue de bosser pour vous, pour compenser le cruel manque d'actu du mois, on vous a concocté quelques dossiers pour ne pas bronzer idiot.

116



MATOS
Il fait chaud et votre PC a succombé dans un ultime couinement de ventilo à cette subite montée en flèche des températures. Qu'à cela ne tienne : C_Wiz vous a bidouillé deux configs de choix, que vous soyez fauché ou nanti, il a ce qu'il vous faut.

ET AUSSI...

COUVERTURE
© LucasArts / Laurent Sébire

IMPRIMÉ EN FRANCE/PRINTED IN FRANCE

JOYSTICK
est édité par Future France
S.A.S. au capital de 3 995 978 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39
Présidente Directrice Générale : Saghi Zaïmi
Directrice Générale, Finances et Administration : Jane Wray
Principal actionnaire : Future Holdings Limited 2002
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directeur des ressources humaines : Richard Karacian
Directrice Marketing & Commercial : Saghi Zaïmi
Directeur de Magazine : Xavier Levy
Prix au numéro : 6,50 euros - Date de parution : fin juin
Dépôt légal à parution

ABONNEMENTS
18-24, quai de la Marne – 75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50 – Fax : 01 42 00 56 92
e-mail : abofuture@dipinfo.fr
Tarif France 1 an (11 numéros) : 57,20 euros
Étranger Tél. : 01 44 84 05 50

RÉDACTION
101-109, rue Jean-Jaurès 92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax rédaction : 01 41 27 64 85
Directeur éditorial : Cyrille Tessier
Rédacteur en chef : Arnaud « Caféine » Chaudron
Chef de rubrique news : Jean-Christophe « Faskil » Detrain
Chef de rubrique tests et bv : Sébastien « Bishop » Finot
Chef de rubrique réseau : Cyril « Cyd » Dupont
Secrétaire de rédaction : Sophie « Rustine » Prétot
Première rédactrice graphiste : Érica « Mélusine » Denzler
Responsable de la rédaction technique : Olivier Delacourt
Rédacteur : Emmanuel « Tbf » Bezy
Directeur artistique groupe : Nicolas Cany
Directeur artistique délégué/chef de studio : Jean-Michel Sabatié

Ont participé à ce numéro :
Matthieu « Gruth » Guéritte, Erwan « Fumble » Lafleuriel, Guillaume « C_Wiz » Louel, Ismaël « Atomic » Villéger, Michel «Yavin » Beck, Marion Jobert (maquettiste), Viviane Fitas

PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 27 38 38 – Fax : 01 41 27 38 00
Directeur Commercial et Publicité : Jérôme Adam (jerome.adam@futurenet.fr)
Directeur commercial Publicité : Vincent Saulnier (vincent.saulnier@futurenet.fr)
Directeur de clientèle : Didier Pechon (didier.pechon@futurenet.fr)
Chef de Publicité : Nicolas Berdon (nicolas.berdon@futurenet.fr)
Responsable Trafic : Maguy Edouard (maguy.edouard@futurenet.fr)
Assistante Trafic : Natacha Marquis (natacha.marquis@futurenet.fr)
Directeur de Publicité Hors Captif : Yann Aubry de Montdidier (yann.aubry-de-montdidier@futurenet.fr)
Chef de Publicité Hors Captif : Charles Antonietti (charles.antonietti@futurenet.fr)

FABRICATION
Responsable de la fabrication : Jacqueline Galante
Chef de fabrication : Solenn De Clercq (solenn.DeClercq@futurenet.fr)

DIFFUSION
Responsable de la diffusion : Florence Lourier
Responsable abonnement : Valérie Bardon
Chef de produit vente au numéro : Aude Leborgne

OJD PRESSE PAYANTE 2004

Distribution : SAEM Transport Presse
Impression : Québécor World SA, siège social : Torcy
Imprimé en France, Printed in France
Commission paritaire N° 0305 K 3973 - ISSN : 1145-4806

sommaire # Spécial été 2005

Pas d'édition DVD ce mois-ci. Comme tout le monde le sait, les mois d'été ne sont pas les plus propices aux nouveautés. Nous sommes donc contraints de nous plier à l'actualité. En revanche, vous pourrez vous défouler sur la démo de Battlefield 2 ou sur celle de Dangerous Waters pour les accros de simulation. Et pour ceux qui n'ont pas envie d'aller traîner sur les plages, nous avons également mis à votre disposition quelques sympathiques petits jeux d'arcade.

Par Cyd

Battlefield 2

Genre : FPS
Développeur : Digital Illusions
Éditeur/Distributeur : Electronic Arts
Site Internet :
www.eagames.com/official/battlefield/battlefield2/us/home.jsp
Config minimum : Windows XP, CPU 1.7 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 128 Mo, DirectX 9.0C
Config recommandée : Windows XP, CPU 2.4 GHz, 1 Go de Ram, carte graphique 256 Mo, DirectX 9.0C





En résumé

Fini de glander, bière à la main, derrière son PC avec un sourire niais en mâtant des sites débiles : discipline et rigueur vont devenir les maîtres mots dirigeant votre quotidien. Pour changer radicalement votre attitude « je m'en foutiste » en patriote docile, il n'y a pas 36 solutions. Saisissez le CD1 livré avec votre magazine préféré et insérez-le dans votre lecteur. Installez ensuite la démo de Battlefield 2. Ceci étant fait, il ne reste plus qu'à désaouler, choisir votre camp et entrer en guerre. Et comme vous n'avez pas d'amis, vous pouvez toujours vous orienter vers une partie solo. Pour le reste, on vous laisse gérer. Déplacez-vous, pilotez des véhicules et abattez le plus d'ennemis possibles. Ça vous a plu ? Alors, qu'est-ce que vous attendez pour acheter la boîte en magasin ? Plus vite, plus vite, plus vite... Et changez-moi ce PC au passage. Au cas où vous ne l'auriez pas remarqué, il faut une bête de guerre pour espérer survivre plus de deux minutes sur un champ de bataille.







S.C.S. Dangerous Waters

Genre : Simulation
Développeur : Sonalysts
Éditeur/Distributeur : Battlefront
Site Internet : www.battlefront.com/products/dw/index.html
Config minimum : Windows 98SE/Me/2000/XP, CPU 550 Mhz, 128 Mo de Ram, carte graphique 32 Mo, DirectX 9.0C
Config recommandée : Windows XP, CPU 1 GHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9.0C

En résumé

La mer, c'est dangereux. C'est bourré de sous-marins torpillant des bateaux qui envoient des hélicos pour repérer d'autres sous-marins. Selon Bishop, Dangerous Waters est beaucoup plus complexe et intéressant qu'il n'y paraît. Il a tenté de m'inculquer les joies de ce genre de titres, mais ça n'a pas marché. Je fais un blocage. Les jeux contemplatifs avec des machines maritimes qui mettent trois heures à faire 100 mètres, ça me fout le cafard. Évidemment, c'est totalement subjectif. Il paraît même qu'il y en a qui adorent. Avec le trip ventilo force 3 directement sur la tronche et le pote à côté, bouteille d'eau à la main, pour simuler une tempête. Quoi qu'il en soit, si l'aventure vous tente, cette démo de Dangerous Waters offre deux missions d'entraînement. Une qui vous place aux commandes d'un hélico et l'autre avec un sous-marin. Enjoy !







Lancement
de l'interface Joystick

L'interface fonctionne indifféremment avec toutes les versions de Windows. Si vous pouvez naviguer sur Internet avec votre PC, vous devriez pouvoir lancer l'interface sans aucun problème. Si vous n'avez pas installé avant le .Net Framework, ce dernier sera installé (en V.F.) au premier lancement. Si vous avez désactivé l'autorun de votre lecteur CD ou DVD, vous devez double-cliquer sur joystick.exe et pas InterfaceJoystick.exe à la première utilisation pour vérifier la présence du .NET Framework.

Droits d'auteur

Comment nous faire parvenir vos créations ?

Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création, n'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail : cdromjoystick@futurenet.fr (jusqu'à 5 Mo), soit sur CD à l'adresse suivante :

Joystick, Service CD/DVD-Rom, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret.

Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractibles, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG. Si vous n'êtes pas les auteurs des fichiers que vous envoyez, merci de nous préciser l'endroit où vous les avez trouvés.

Responsabilités

Les CD-Rom (ou le DVD-Rom) fournis avec ce numéro de Joystick ont été essayés et ont fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, Future France n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ces CD-Rom ou du DVD-Rom et des programmes qu'il contiennent. Future France ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de Future France ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

Les démos

Répertoire \DEMOS

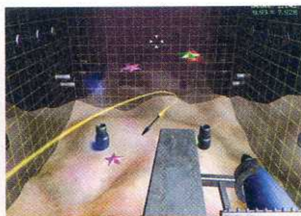
Global Defense Network

Genre : Shoot
Développeur : Evertt
Site Internet : www.evertt.com
Config minimum : Windows 98/ME/2000/XP, CPU 700 MHz, 128 Mo de Ram, carte graphique 16 Mo, DirectX 8.1
Config recommandée : Windows 2000/XP, CPU 1 GHz, 128 Mo de Ram, carte graphique 16 Mo, DirectX 8.1

En résumé

Global Defense est un titre parfait pour se défouler et tester ses réflexes. Le concept est simple : vous dirigez une tourelle à l'aide de la souris et tirez sur la multitude de cibles qui apparaissent. Ça va de l'objectif simple à de grosses balles de couleurs en passant par des missiles. Il faut donc être rapide et précis pour tenter d'élever son score parmi les meilleurs. Cette démo donne accès à 3 phases de jeu. Pour la version complète, il faudra débourser une poignée de dollars.





RocketBowl

Genre : Sport
Développeur : LargeAnimal
Site Internet : www.largeanimal.com
Config minimum : Windows 98/98SE/ME/2000 XP, CPU 600 MHz, 128 Mo de Ram, carte graphique 8 Mo, DirectX 7
Config recommandée : Windows 2000/XP, CPU 700 MHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 16 Mo, DirectX 7

En résumé

RocketBowl est un jeu d'arcade basé sur le bowling. À l'instar du minigolf, votre personnage doit exécuter des strikes sur un parcours peu conventionnel et amasser un maximum de dollars. Cette démo permet d'essayer RocketBowl sur un seul niveau pour une courte période de 60 minutes. Passé ce délai, il faut débourser 19 dollars pour acquérir la version complète. Si le cœur vous en dit, vous pouvez toujours jeter un œil au site officiel qui propose d'autres petits jeux sympathiques.





Les autres fichiers

LA SECTION UTILITAIRES :
- Émulateur Atari 800
- Émulateur BlueMSX
- Émulateur CCS 64
- Émulateur Classic99
- Émulateur DOSBox 0.63
- Émulateur EmuZWin v2.6
- Émulateur Frodo
- Émulateur Frodo
- Émulateur Steem 3.2
- Émulateur WINUAE
- Émulateur Xtender2
- Deskanker
- MediaPortal 0.1.3

LA SECTION DRIVERS :
- Catalyst 5.2 Windows 98/Me
- Catalyst 5.6 Windows 2000/XP
- ForceWare 77.72 Windows 98/Me
- ForceWare 77.72 Windows 2000/XP

LA SECTION JEUX :
- Cartes Counter-Strike Source
- Global Defense Network
- N
- RocketBowl

LA SECTION PATCHS :
- Patch 1.05 pour Act of War
- Patch 1.1 pour Chronicles of Riddick : EFBB
- Patch 1.31 à 1.32 pour Far Cry
- Patch 1.04 pour Settlers 5
- Patch 1.4 pour Silent Hunter III
- Patch 1.13 pour Starcraft
- Patch 1.13 pour Starcraft : Brood War
- Patch 1.1 pour SWAT 4

LA SECTION WALLPAPERS :

Cette section contient des fonds d'écran pour agrémenter votre bureau de Windows. Ils ne sont pas détaillés sur cette page faute de place.



L'EFFET MOUILLÉ

QUI NE SÈCHE JAMAIS, JAMAIS, JAMAIS...



GEL EFFET MOUILLÉ. EXTRA LONGUE DURÉE.

Sa formule encore plus concentrée en agents humidifiants assure à vos coiffures un effet super mouillé du matin au soir sans sécher ni durcir. Brillant le résultat !

Vivelle DOP. Coiffez toutes vos envies

Dell™ Aiguisez



LE MEILLEUR PC POUR JOUEURS

RECOMMANDÉ PAR WINDOWS NEWS, PC TEAM ET MICRO PORTABLE MAG JUIN 2005

Dell™ recommande Microsoft® Windows® XP Professionnel

Le XPS de Dell™, équipé d'un processeur Intel® Pentium® 4 avec technologie HT, donne une puissance et un contrôle époustouflants à vos jeux.

Accomplissez des exploits en défiant la mort, éliminez toute opposition, la domination totale peut être la vôtre où que vous soyez et quand vous en sentez l'urgence. Le XPS vous prend par la peau du cou et réveille le super héros qui sommeille en vous. Avec une finesse graphique surprenante, un son à vous couper le souffle, vous sentirez la puissance, les forces gravitationnelles, le vertige comme jamais. Grâce au processeur Intel® Pentium® 4 avec technologie HT, le XPS a été conçu pour le joueur passionné que rien n'arrête jusqu'à la victoire. C'est l'arme qu'il vous faut.

Une assistance 24H/24

Besoin d'aide? Mobilisez simplement vos renforts. Avec l'accès personnel à une équipe de spécialistes Dell™ XPS, vous aurez toutes les réponses dont vous avez besoin, 24H/24.

Mais rappelez-vous que vous ne trouverez pas le XPS en magasin, alors appelez-nous directement ou consultez le site Dell™ dès maintenant.

Dimension™ XPS

XPS

- Processeur Intel® Pentium® 4 640 avec technologie HT (3.20 GHz, 2 Mo L2 Cache, 800 MHz FSB)
- Microsoft® Windows® XP Édition Familiale
- Chipset Intel® 955X Express
- 512 Mo PC-4200 Bicanale DDR2 533 MHz
- Disque Dur 160 Go SATA
- Moniteur non inclus
- nVidia® GeForce™ 6800 PCI-E 256Mo DVI/Sortie TV
- Carte son Sound Blaster® Audigy® 2 ZS
- Combo DVD 16x/CD-RW 48x (1 lecteur)
- Garantie 1 an sur site J+1[a]
- Microsoft® Works 7.0

1212€ HT 1449€ TTC*

Possibilité de financement : contactez-nous

Réf. PPFR5-D08XP5

Extensions conseillées

- Garantie 3 ans sur site J+1[a] — 178€ TTC
- Microsoft® Office Edition PME 2003 — 323€ TTC
- Appareil numérique Fuji Fine Pix A330 — 175€ TTC

COURRIER

par Faskil

Pour participer à cette rubrique, envoyez vos mails à courrierjoystick@futurenet.fr. Si vous n'aimez pas la froideur impersonnelle du mail, mais préférez plutôt la chaleur scribouillarde d'une lettre, c'est Joystick magazine, Courrier des Lecteurs, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret. Nous, on préfère les mails, ceci dit.

- Emails de la rédaction :
Atomic, Fumble, Gruth, C_Wiz, Yavin : (via)sebastien.finot@futurenet.fr
Bishop : sebastien.finot@futurenet.fr
Caféine : arnaud.chaudron@futurenet.fr
Cyd : cyril.dupont@futurenet.fr
Faskil : jean-christophe.detrain@futurenet.fr

Teasing

Hello Joystick ! Un petit coucou pour vous faire part du plaisir que j'ai chaque mois à demander à mon kiosquier : « Alors, il est arrivé le Joystick de ce mois-ci ? »
Alex

Je partage complètement votre enthousiasme. Mais bon, le mois prochain, il va falloir penser à l'acheter aussi. À force, ça va finir par l'énerver.

Around Ze Weurld

Plus de place dans les news ce mois-ci pour vous glisser un mot de nos lecteurs qui n'en foutent pas une au soleil. Du coup, hop, ça se retrouve dans le courrier. Ce qui en fait est beaucoup plus logique, mince alors, ça tombe vachement bien. Merci à Pascal donc, de nous faire profiter de sa lune de miel à l'Ile Maurice pendant qu'on peine à rendre nos pages sous 40°, sans clim'.
Un jour, vous me le paierez tous.



Pauvre Belge

Est-ce que Faskil a été voir un spécialiste pour guérir sa légendaire « lose » (même si je pense que c'est impossible à guérir) ?
Diti2330

Vous avez parfaitement raison : ça ne se guérit pas ! Par contre, fort heureusement, ça se prête. Là, pour le moment, c'est à Teckos de Joypad que je l'ai confiée. Et il s'amuse beaucoup. Il fait des trucs rigolos avec sa voiture et des bordures.

Galette avariée

J'ai été étonné en recevant Joystick, en prenant la galette et en l'insérant dans mon disque dur de voir que (misère) votre CD contenait un virus. Ayant pris peur, j'ai tout de suite sacrifié la galette démoniaque en offrande à Mister Coquin sans retenir le nom du trojan (trojan.dropper.quelque-chose) mais ça m'embête quand même. C'est un problème récurent avec vos DVD, ou alors c'est l'apocalypse ?
Valentin

C'est l'apocalypse. Non, je déconne. J'ai été taper du poing sur le bureau de Tbf pour faire toute la vérité sur cette sombre histoire et il s'avère que tout cela ne serait en fait qu'une fausse alerte. Il semblerait en effet que la démo de Pro Cycling Manager contienne un bout de code qui fasse inutilement paniquer certains anti-virus. Pas de quoi s'inquiéter donc. Ce qui me tracasse surtout, c'est que vous vous escrimiez à introduire nos DVD dans votre disque dur.

Rappel des règles du jeu : Nous ne répondons jamais individuellement aux courriers qui nous sont envoyés. Il nous est également impossible de répondre dans le magazine à toutes les lettres Nous ne résolvons pas les problèmes techniques non plus, et ne pouvons pas vous conseiller sur l'achat de matériel ou de compatibilité de votre matos avec les jeux. En revanche, nous sommes ouverts à vos suggestions, conseils, remarques, jeux idiots, rendez-vous avec vos copines, etc.

À table !

Cher Joystick, je tenais à vous informer de la publication d'un article consacré aux loutres dans le « Chasseur français » du mois de juin 2005. Respectueusement.
Iron Momo

Merci beaucoup pour cette précision ! Ce complément d'info au dossier « Cuisine de l'extrême » du mois dernier sur le même sujet tombe à point.

Ingrats

Pourquoi vous plaignez-vous tout le temps dans vos textes et dans la petite BD de votre travail ? Des milliers de gens rêveraient de tester des jeux vidéo à longueur de journée en étant payés !
Carot05

Des milliers, vous dites ? Je ne comprends pas. Qui a-t-il donc de si palpitant à l'idée de tester en avant-première les meilleurs jeux vidéo de la planète ? Parfois même, des mois avant que le commun des mortels n'en entende parler. Quelle excitation peut donc procurer l'opportunité de voyager régulièrement aux quatre coins du Globe pour rencontrer des développeurs, boire des verres avec eux, être logé dans des hôtels quatre étoiles, tout ça aux frais de la princesse ? Quel bonheur enfin peut-on bien trouver dans le fait de bosser avec une bande de journalistes fantastiques, talentueux et déconneurs ? Vraiment, je ne pige pas. Moi, le truc qui m'a toujours fait rêver, c'est banquier.

- Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD ou livret manquant etc. : SERVICE ABONNEMENT BP2 - 59718, Lille Cedex 9 Tél. : 03 28 38 52 38
- CD manquants, ne marchant pas, etc. : cdrom@futurenet.fr
- Commande d'anciens numéros : 03 28 38 52 40
- Propositions de programmes, images, maps etc... à intégrer au CD de Joy : cdromjoystick@futurnet.fr
- Problèmes techniques : www.hotline-pc.org
- Pour tout litige concernant matériel ou logiciel, n'hésitez pas à contacter la direction départementale de la Concurrence de la Consommation et de la Répression de Fraudes (DDCCRF) de votre département (coordonnées dans l'annuaire, ou bien tapez DDCCRF suivi du numéro de votre département dans Google). Vous trouverez également nombre de renseignements précieux sur le site www.admifrance.gouv.fr

Mensonges et résignation

Bonjour à toute l'équipe de Joystick. Je tiens à témoigner ma compassion envers Faskil pour son problème d'odeur suspecte, car moi aussi, mes pieds sentaient le rat mort traînant dans des égouts putrides... Ayant réussi à combattre efficacement ce problème, je me permets de faire les recommandations suivantes :
- En avion, il faut toujours enlever ses chaussures (une histoire de pression dans l'avion) et mettre les pantoufles fournies (elles sont là pour ça)
- En voyage, toujours avoir deux paires de chaussures (de préférence des tongs en second choix) car ça évite de trop transpirer dans les mêmes chaussures
- Il existe des semelles absorbantes d'odeur et des bombes spéciales pour les pieds
- Il faut laisser tes pieds respirer (si tu peux porter des tongs au bureau c'est le top, les Suédois le font)
- Il existe une poudre magique (demande le nom à un pédologue) qui se met une fois tout les trois mois dans tes chaussettes et qui est assez efficace (évite d'en prendre avec toi quand tu vas aux États-Unis, sinon c'est fouille rectale et compagnie)
- Il faut se laver souvent les pieds et bien les sécher

En suivant ces règles, le problème sera largement résorbé et tu pourras quitter tes chaussures sans faire s'évanouir ces dames... Quoique, si tu sais faire du bouche à bouche tu peux oublier...
Laurent

Merci Laurent pour ces précieux conseils que je ne tarderai pas à mettre en pratique. Oh, je me serais bien lancé dans une longue tirade émue, faite de « c'est même pas vrai d'abord » et « arrêtez tout de suite ces horribles mensonges qui me font souffrir », mais ce serait vous inciter à m'envoyer le mois prochain des remèdes contre la mauvaise foi.



FAHRENHEIT
"DAVID CAGE RÉINVENTE ENCORE UNE FOIS LE CONCEPT MÊME DU JEU D'AVENTURE POUR LE HISSER VERS DES SOMMETS INEXPLORÉS"
playmag
MAI 2005
UN THRILLER PARANORMAL RÉALISÉ PAR DAVID CAGE
16+
www.pegi.info
PlayStation.2
PC DVD ROM
XBOX
quanticdream
www.atari.com/fahrenheit
ATARI

patches

par Cyd

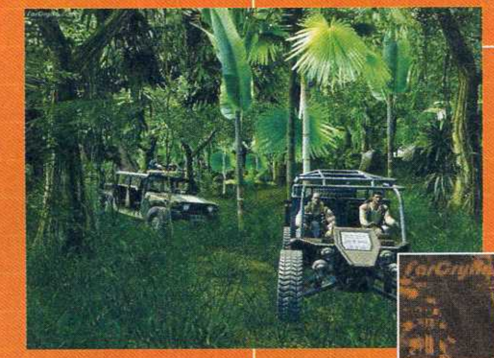
Le patch, l'ami du joueur PC, le bout de programme qui fait basculer une sombre daube dans l'univers rose et féerique du jeu potable. Et aussi l'enfer du joueur quand il n'est pas disponible, voire annulé, pour d'obscures raisons économiques. Vous êtes sur la page qui va vous sauver la vie (peut-être). Lisez en silence et savourez.

Starcraft

_ Patch 1.13_

Depuis sa naissance, Starcraft a été dorloté et chouchouté par Blizzard à grands renforts de patches. Même si ce prodigieux jeu de stratégie en temps réel peut voler de ses propres ailes depuis un moment, son papa poule ne le quitte pas du regard. Sept ans après sa sortie, une nouvelle mise à jour a été mise en ligne par les développeurs. Ce patch corrige quelques broutilles concernant la police de caractères coréenne et quelques bugs rétifs comme les fameux Exploits utilisés par les losers pour tricher.





Far Cry

_ Patch 1.32_

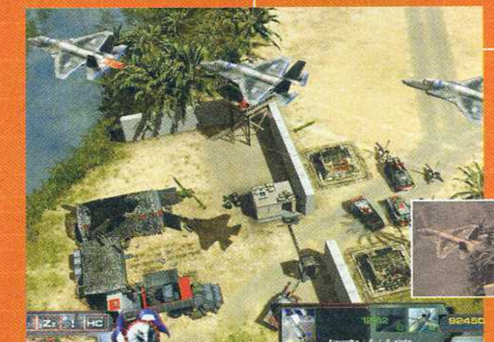
Ah, l'île paradisiaque de Far Cry, tout le monde s'en souvient. Ses plages de sable fin, sa mer bleue et limpide, ses palmiers, ses terroristes, ses créatures mutantes et ses règlements de compte à coups de grenades. Même si vous en avez fait le tour, ce FPS détonnant n'en a pas fini avec les bugs. Les développeurs ont donc mis en ligne le patch 1.32 qui, s'il ne corrige rien au niveau gameplay, règle quelques problèmes liés aux cartes vidéo.

SWAT 4

_ Patch 1.1_

Le quotidien d'un membre des SWAT n'est pas de tout repos. Il doit appréhender des terroristes qui retiennent des innocents en otages, arrêter des tueurs psychopathes ou encore interpeller des voleurs qui tentent de braquer une banque. Parvenir au bout d'une mission n'est vraiment pas aisé surtout lorsque de méchants bugs viennent lui mettre des bâtons dans les roues. Heureusement, l'arrivée du patch 1.1 vient corriger bon nombre de problèmes. Cette mise à jour ajoute également une option multijoueur à trois missions solo (ConvenienceStore, Hotel et JewelryHeist).





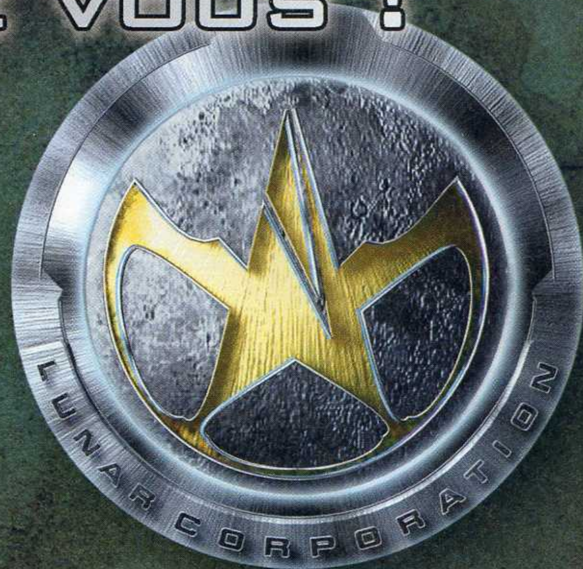
Act of War : Direct Action

_ Patch 1.05_

Le jeu de stratégie en temps réel de Eugen Systems se dote d'une énième mise à jour. Outre quelques corrections de bugs mineurs, ce patch propose également de nouvelles cartes supplémentaires pour 2 à 6 joueurs. On remarque également de légers changements au niveau du gameplay. Par exemple, certains bâtiments ont vu leur vitesse de construction augmenter alors que l'unité BTR-80 dispose de moins de points de vie et se déplace plus lentement.

> Tous les patches détaillés sur cette page ainsi que bien d'autres sont dans le CD et le DVD dans le sous-répertoire /patchs

LA CORPORATION LUNAIRE À BESOIN DE VOUS !



EARTH 2160

SEPTEMBRE 2005

«LE MOTEUR 3D EST UNE VÉRITABLE TUERIE.»
joystick

«C'EST DU GRAND ART.»
PC team

12+
www.pegi.info







ZUXXEZ ENTERTAINMENT AG

Des jeux de stratégie dans l'univers de la Guerre des Étoiles, on en a déjà vu : Rebellion, Force Commander... Pas exactement des brillantes réussites. Pourtant, cette fois-ci, les fans de Lucas vont peut-être enfin voir leurs rêves se réaliser : Empire at War a un potentiel énorme. Wargame stratégique, batailles spatiales massives pour amiraux amateurs, troopers en armure blanche... Tout pour plaire.

Petroglyph Games, vous connaissez ? Probablement pas, à moins de vous appeler Tbf. Et pour cause, cette petite société d'une trentaine de personnes n'a pas encore sorti le moindre jeu. Pourtant, cet illustre inconnu mérite toute notre attention : la quasi-totalité de ses employés sont en fait des vétérans des prestigieux studios Westwood. Mais peut-être que pour nos lecteurs les plus récents ce nom n'évoque rien non plus ? Même si vous n'avez pas eu la chance il y a dix ou quinze ans de jouer à quelques-uns de leurs classiques (Eye of the Beholder, The Legend of Kyrandia, Lands of Lore, Blade Runner), en principe vous avez quand même au moins entendu parler de Dune 2 et de la série Command & Conquer / Red Alert. Westwood appartient maintenant au passé : la compagnie a été rachetée par Electronic Arts en 1998 et liquidée cinq ans plus tard pour cause de rentabilité décevante. Ses restes reposent dans le vaste cimetière d'EA, aux côtés d'Origin Systems ou de Bullfrog Productions. RIP. Mais arrêtons de pleurnicher, c'est la vie, et les gens qui ont fait le succès de Westwood ne sont pas morts. Après avoir encaissé leur dernier chèque, plusieurs d'entre eux se sont réunis pour former une nouvelle structure, plus petite, plus souple, soudée autour d'un seul Game Designer et avec pour unique objectif de l'aider à concrétiser ses visions. Cette structure, c'est Petroglyph Games, l'architecte c'est Joe Bostic. Inconnu au bataillon ? Pourtant il est co-créateur de Dune 2 : Battle for Arrakis et de Command & Conquer. Eh ouais rien que ça : ce type est juste l'un des papas du genre Stratégie Temps Réel, l'une des branches majeures du jeu vidéo sur PC.



Toute résistance est futile.

En plus, la Force est avec lui

O.K., notre homme a un C.V. de mammouth. Et donc maintenant, sur quel projet travaille-t-il ? Oh, pas grand-chose : un wargame Star Wars, avec une dimension stratégique (la guerre galactique entre Empire et Rébellion), mais aussi la possibilité de diriger en temps réel les batailles spatiales et les combats à la surface des planètes. Carrément. Bon, soyons francs, depuis le temps qu'elle roule sa bille, la licence Star Wars est un peu cabossée. La nouvelle trilogie lui a certes redonné un coup de fouet d'un point de vue commercial, mais le moins

PAR atomic

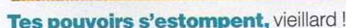
GENRE : FANTASME TORRIDE
ÉDITEUR : ACTIVISION
DÉVELOPPEUR : PETROGLYPH GAMES/ÉTATS-UNIS
SORTIE PRÉVUE : AVRIL 2006



STAR WARS
EMPIRE AT WAR

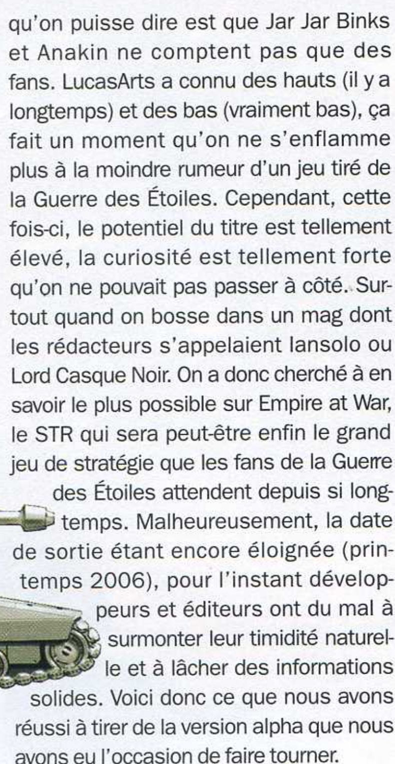


Franchement, ça fait rêver...



Tes pouvoirs s'estompent, vieillard !

qu'on puisse dire est que Jar Jar Binks et Anakin ne comptent pas que des fans. LucasArts a connu des hauts (il y a longtemps) et des bas (vraiment bas), ça fait un moment qu'on ne s'enflamme plus à la moindre rumeur d'un jeu tiré de la Guerre des Étoiles. Cependant, cette fois-ci, le potentiel du titre est tellement élevé, la curiosité est tellement forte qu'on ne pouvait pas passer à côté. Surtout quand on bosse dans un mag dont les rédacteurs s'appelaient Iansolo ou Lord Casque Noir. On a donc cherché à en savoir le plus possible sur Empire at War, le STR qui sera peut-être enfin le grand jeu de stratégie que les fans de la Guerre des Étoiles attendent depuis si longtemps. Malheureusement, la date de sortie étant encore éloignée (printemps 2006), pour l'instant développeurs et éditeurs ont du mal à surmonter leur timidité naturelle et à lâcher des informations solides. Voici donc ce que nous avons réussi à tirer de la version alpha que nous avons eu l'occasion de faire tourner.





Inutile de couper du bois ou de chercher de l'or : il est impossible de construire de nouvelles structures pendant une bataille.

Il y a longtemps, loin de chez nous...

Après son éclatant succès dans sa longue lutte pour réformer la République, combattre la corruption et ramener la paix, le courageux chancelier Palpatine devrait en principe pouvoir enfin goûter un repos bien mérité. Hélas, les forces du Chaos et de l'Anarchie ne faiblissent jamais : sitôt instauré, l'Ordre Nouveau est menacé de déstabilisation par les actes terroristes de bandes armées fidèles à l'ancien régime. La trahison est partout : complots de sénateurs véreux qui fomentent un coup d'état, pirates sans scrupules, mais aussi fanatiques religieux manipulés par la secte Jedi, cette caste capricieuse d'aristocrates au-dessus des lois, obsédés par le secret, dominés par l'autorité absolue d'un gourou verdâtre de soixante centimètres. Ce brave Palpatine va avoir beaucoup à faire pour purger l'univers de tous ces éléments déloyaux, mais fort heureusement vous êtes là pour l'aider (si vous êtes vraiment vicieux, vous pouvez aussi rejoindre les criminels et combattre pour la Rébellion). Devant moi, une grande carte stratégique montre les principaux systèmes de la galaxie (une quarantaine au total), avec leurs zones d'influence et les grandes routes commerciales. Apparemment, quelques planètes se rebiffent devant la douce autorité de l'Empire et semblent prêtes à basculer dans la guerre civile. Nous ne pouvons pas laisser une poignée d'aventuriers irresponsables jouer avec les vies de millions de nos loyaux concitoyens ! Il faut intervenir. J'ajuste mon capuchon noir sur mon nez crochu, je consulte rapidement quelques hologrammes... La Marine Impériale est prête : j'envoie promptement mes destroyers stellaires pour mater la révolte dans l'œuf.

X-Wing vs TIE Fighter





Mais oui c'est ça, un chasseur TIE contre un A-Wing... Bon courage vieux.



On pourra viser spécifiquement les points vitaux des astronefs.

La destination : Tatooïne. Rien de bien intéressant sur ce caillou paumé, mais pour une raison qui m'échappe, le seigneur Vador semble se passionner pour ce bled et il insiste pour qu'on commence par là. Après un court transit en hyperespace, mon escadre se présente au large de la planète séditieuse. Surprise ! Un groupe de bâtiments rebelles croise en orbite. Ces chiens n'auront pas l'occasion de s'échapper : un croiseur de la classe Interdictor accompagne ma flotte, ses projecteurs gravitationnels perturbent les systèmes hyperdrive au point de rendre toute fuite impossible. Bouahahahahah ! J'éclate d'un rire diabolique, conformément à mon contrat. Sur l'autoradio du Destroyer Stellaire, la Marche Impériale de John Williams se déchaîne. Mes escadrons de chasseurs TIE décollent de leurs hangars et engagent le combat avec les ridicules Z-95 des rebelles. Les monoplaces entament leur danse de mort, se poursuivent, tirent des rafales multicolores, explosent. En principe, la caméra reste sagement en retrait pour montrer l'action en plan large, mais on peut aussi la faire virevolter au milieu des dogfights. Les vétérans de X-Wing en rêvaient en 1993, mais leur fantasme est en train de se réaliser : contrôler totalement une bataille spatiale digne de la trilogie et assister au spectacle de l'intérieur, « comme dans les films ». Deux clics souris : mes batteries de turbolasers concentrent leurs faisceaux sur les points névralgiques d'un croiseur Mon Calamari. Vais-je viser en priorité son armement principal, ses boucliers, ses systèmes de propulsion ? À moi de décider.

Général Veers, à l'assaut !



Après avoir pris le contrôle de l'espace et pourchassé les fuyards jusque dans les champs d'astéroïdes, les choses sérieuses peuvent commencer : le débarquement de mes légions de Stormtroopers. Pas de gestion de ressources dans cette phase-là, c'est purement tactique : je dois me débrouiller avec l'armée que j'ai amenée. La vue change pour la surface de la planète. Il faut avouer que le moteur 3D de cette version n'est pas très impressionnant. Rien de scandaleux, c'est très correct comparé aux standards actuels, mais ce n'est pas ce qu'on pourrait attendre d'un jeu annoncé pour dans huit ou neuf mois. Espérons que ça va s'améliorer, sinon la concurrence risque de lui donner un coup de vieux d'ici la sortie. Quoi qu'il en soit, je passe en revue mes troupes : fantassins en armures de plastique blanc, bipodes AT-ST (« Scout Walker »), immenses quadripodes blindés AT-AT de 15 mètres de haut... Ah ah ah, la racaille rebelle en tremble dans ses chaussettes ! Maintenant le problème va être de les débusquer, ces gros lâches. Allez, venez quoi, me faites pas perdre mon temps. De toute façon, vous allez tous mourir ! Mais non, ils restent cachés. Dégoûté par un tel manque de civisme, je me décide à envoyer quelques patrouilles en reconnaissance. La carte n'a pas l'air bien grande, ça devrait aller vite. Accompagnés par un tank qui ressemble à un chasseur TIE monté sur chenilles, mes braves petits stormtroopers partent vaillamment à pied dans le désert. Je remarque qu'ils ont un peu de mal pour escalader les pentes rocailleuses, pour une fois dans un STR la nature du terrain semble avoir une influence notable sur les capacités de mouvement. Sous un soleil de plomb, les pauvres bougres progressent péniblement dans le sable mou...

Quand soudain, c'est le drame

Empire at War proposera une faune originale sur chaque planète, par exemple sur Kashyyk on rencontrera plein de Wookies. Sur Tatooïne, je tombe nez à nez avec... un Rancor. Vous savez, le gros reptile bipède à la bouche griffue et aux pattes pleines de dents, qu'on trouve généralement dans les caves de Jabba et qui sert à manger les visiteurs qui ne sont plus les bienvenus.

Bien entendu, on pourra jouer à la corde à sauter avec les AT-AT.




Je ne sais pas trop quels effets ils auront sur les combats, mais on pourra se fritter au milieu des astéroïdes.

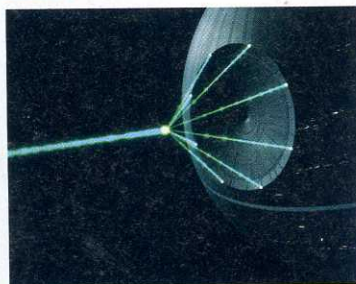

Destroyer Stellaire contre Frégate Nébulon-B… Le genre de combat que j'affectionne.

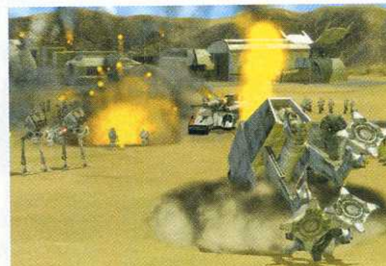
Sauf que là, le bougre est en liberté dans le désert, pas caché sous un tapis. Il a dû sortir prendre l'air cinq minutes et je l'ai surpris pendant sa pause clope, je ne sais pas. En tout cas, il a toujours aussi mauvais caractère : il chope aussitôt un de mes gus et commence à le dévorer vivant, en commençant par la tête. Bien entendu, mes hommes ouvrent le feu, mais la créature semble insensible aux blasters. Ensuite, elle écrabouille mon tank d'un coup de coude, puis elle se retourne et balaye d'une seule gifle tous les troopers restant. Encore une brillante victoire pour l'Empire ! Je commencerais presque à transpirer, mais une bonne nouvelle me parvient : mon autre patrouille a détecté la base secrète rebelle. Hélas, bien à l'abri derrière un puissant bouclier déflecteur, les terroristes ne craignent pas mes bombardements. Et bien sûr, mes incapables d'éclaireurs n'ont pas été foutus de localiser le générateur du champ de force… Qu'à cela ne tienne : mes puissants troopers vont foncer dans le tas et tout nettoyer.

Aussi maladroit que stupide

bien entendu, c'était un piège. Mes hommes franchissent le bouclier, pour tomber aussitôt sous les tirs des défenseurs qui les attendaient en embuscade de l'autre côté. Je n'ai pas amené des forces assez nombreuses pour prendre l'avantage, l'expédition tourne au désastre. Heureusement, je n'ai pas dit mon dernier mot, il me reste une dernière carte : Vador lui-même s'avance sur le champ de bataille, sabre laser en main. Il est vraiment très grand, genre cinq ou six mètres de haut, probablement pour qu'on puisse l'identifier plus facilement. Et le vieux sorcier du mal a une puissance de feu plutôt impressionnante : avec ses blasts télékinétiques et son néon incorporé, le seigneur Sith assure le spectacle. On ne peut pas en dire autant du reste de mes troupes, qui comme à son habitude se fait ridiculiser. Coup de bol, y'a pas d'Ewoks dans le coin pour nous botter les fesses. Écœuré, je décide de faire rembarquer les survivants et d'évacuer la planète : au nom de la lumière noire, je me retire. C'est pas grave, j'ai eu une autre idée. Le gameplay de cette version alpha est peut-être très limité (par exemple la partie stratégie/gestion est pratiquement inexistante), mais j'ai quand même un beau joujou en bonus :


Chaud devant !

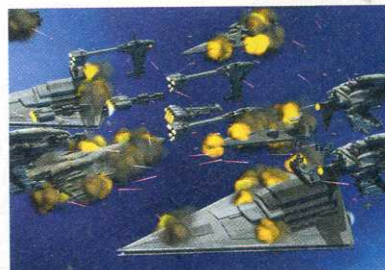



Schblong ! Oups, j'ai glissé…

l'Étoile Noire. Petit compte à rebours… Voilà, elle est en position. Y'a plus qu'à appuyer sur un bouton et zouf, l'énervante planète Tatooïne est transformée en feu d'artifice. Pour me débarrasser d'une poignée de rebelles, je viens d'exterminer quelques millions de contribuables, essentiellement des jawas et des fermiers : adieu veaux, vaches, cochons, couvées ! Franchement, c'est pas une grande perte.

A new hope

nous sommes encore bien loin de la version finale du jeu et, pour l'instant, beaucoup de points restent obscurs. Le concept est extrêmement alléchant : gérer l'ensemble de la guerre des étoiles système par système, puis livrer bataille à la surface des planètes et dans l'espace avec les forces qu'on a produites pendant la phase stratégique. Contrôler Vador et Obiwan Kenobi, lancer des attaques au sol avec des TIE Bombers, shooter les vaisseaux en orbite avec des batteries de canons à ion… Combattre dans les tempêtes de sable, la jungle ou les glaces, entortiller des câbles autour des pattes des quadripodes… Tout ça en solo bien sûr, mais aussi en multijoueur. Je n'ai pas besoin de vous faire un dessin : même si le moteur graphique n'est pas au top, ça peut faire un jeu fantastique. Hélas, ça peut aussi foirer complètement, comme tant d'autres titres Star Wars. On croise les doigts et on espère donc que Petroglyph va réussir son pari et nous mitonner un gameplay bien équilibré, une bonne I.A. et des phases de jeu intéressantes. Dans le cas contraire, ils connaissent le prix de l'échec… [respiration mécanique].



ON N'A PAS MIS D'IMAGE SUR CETTE PUBLICITÉ CAR VOUS N'AVEZ D'YEUX QUE POUR NOS TARIFS.

ADSL jusqu'à 8 méga (1)	ADSL jusqu'à 8 méga + téléphone illimité (1) local et national
14,85 €	24,85 €

Prix TTC/mois. Avec présélection à la téléphonie. Débit maximal valable en zones dégroupées



L'ADSL TELE2 INTERNET, c'est tous les avantages de l'ADSL associés à des tarifs qui font la renommée de TELE2 • Disponibilité permanente de votre ligne téléphonique • Durée de connexion, volume d'envoi et réception de données illimités • Pas de frais de mise en service • Décidément, il est temps de passer à l'ADSL avec TELE2 INTERNET !

Inscription en ligne sur www.tele2.fr
ou au 0 805 04 11 52

TELE2.INTERNET

Le piratage nuit à la création artistique (loi du 21 juin 2004).

(1) Offre disponible uniquement en zones dégroupées par TELE2. Tarif mensuel TTC valable pendant un an (au-delà majoration de 5€ TTC/mois), sous réserve de la souscription au service de téléphonie avec Présélection (sans souscription ou en cas de résiliation ultérieure de la Présélection, tarif majoré de 5,10€ TTC/mois) et de l'éligibilité de la ligne au service TELE2 ADSL, hors frais de résiliation 96€ TTC, diminué de 3€ pour chaque mois calendaire entier écoulé entre les dates d'activation et de résiliation) et, le cas échéant, hors location du modem (2,5€ TTC/mois). Débits ATM maximaux disponibles en fonction des caractéristiques de la ligne téléphonique : de 8 Mb/s à 608 kb/s en voie descendante et de 800 kb/s à 160 kb/s en voie ascendante. Pour le téléphone illimité : offre réservée aux particuliers pour un usage personnel et familial. Forfait mensuel d'une durée illimitée, applicable 7j/7 et 24h/24 aux appels vers un téléphone fixe, en France métropolitaine, hors : numéros spéciaux, numéros d'accès à internet et télécopie. Les appels non compris dans le forfait sont facturés selon le tarif de base TELE2 en vigueur. Services disponibles séparément : pour plus de renseignements, contacter TELE2 au 0 811 24 00 10 (prix d'un appel local avec l'opérateur historique) ou sur tele2.fr. (*) Source : L'Ordinateur Individuel n°171 daté avril 2005.

TÉLEXTÉLEXTÉLEXTÉLEXTÉLEXTÉLEXTÉLEXTÉLEXTÉLEXTÉLEXTÉLEXTÉLEXTÉLEX



... C'est le 19 août

... que sortira aux États-Unis Dungeon Siege 2, la suite de l'excellent hack & slash de Microsoft. Ce qui signifie qu'on ne pourra probablement en faire le test qu'après sa sortie en magasin. Je continue ou vous voyez où je veux en venir ?

DITO

Pouvoir partir en vacances l'esprit tranquille, ce n'est pas forcément évident quand on est rédacteur en chef. Sauf quand on a un Belge en stock. J'ai donc donné « carte blanche » (un jour on vous expliquera cette private joke) à Faskil, qui a géré 99,9 % de ce numéro pour vous (merci monsieur !). Le problème avec les éditions d'été c'est que l'actu est rarement débordante. Du coup, on en profite pour vous abreuver de dossiers qui nous tenaient à cœur et tester quelques nouvelles rubriques.
Après tout, c'était le moment idéal. J'espère que vous apprécierez « Joystick teste ses lecteurs » par Fumble et si vous voulez plus de pages hors jeux (BD, comics, musiques, etc.) c'est le moment de le faire savoir. Si au contraire vous détestez ça, idem, écrivez-nous. Nos adresses mails sont dans le courrier des lecteurs, et pas que pour décorer la page.Je profite également de l'édito pour vous dire tout le bien que je pense de Wikipedia (http://wikipedia.org/). J'y pense car je suis tombé sur de nombreuses pages traitant des comics sur la version anglaise alors que pratiquement aucune n'existe en français. Quel que soit votre domaine de prédilection, si vous avez une bonne plume, n'hésitez pas à nous faire partager vos connaissances sur ce site, certainement une des meilleures choses que le couple Internet/Open Source ait offert ces dernières années. Par exemple, si vous voulez plus d'infos sur The Ultimates que je cite dans « Des bulles dans la tête », rien de plus facile : http://en.wikipedia.org/wiki/Ultimates. Au boulot les fans !

Caféine

Tu t'es vu quand t'abuses ?

S'il vous arrive de penser que Valve se moque un petit peu de votre pomme, il devient compliqué de vous donner entièrement tort. Surtout si vous attendez impatiemment la sortie de Day of Defeat : Source, le remake de cet excellent mod multi annoncé pour dans « bientôt » à l'époque de la sortie d'Half Life 2. Depuis, on se contente d'attendre, l'enthousiasme de départ cédant la place à une gentille résignation, elle-même suivie d'une profonde envie de meurtre. Afin d'éviter une vague de headshots alignés par quelques joueurs aigris, Valve s'est fendu d'un petit communiqué explicatif : « La qualité visuelle n'était pas à la hauteur et on préfère retarder la sortie du titre histoire que ça soit vraiment de toute beauté ». Après six mois de taf, tout cela n'est pas très sérieux. D'ailleurs, pour bien montrer qu'ils fument vraiment trop de moquette, ils nous gratifient d'une petite image de la map dod_flash, belle de loin mais loin d'être belle. Et bien entendu, il n'y a toujours pas de date de sortie. Le 30 septembre, sans doute. Comment ça, de quelle année ?



Phrase à la con

24/06/2005 – 18h54

Faskil : « En même temps, une nana comme ça, je suis pas sûr que tu prennes de l'XP. »

Teckos (de chez Joypad en face) : « Non, mais au moins, tu farmes. »

Télex C'est en 2006...

..que devrait finalement sortir S.T.A.L.K.E.R., l'ex plus beau FPS du monde. Quand on y pense, « when it's done », ça ne sonne pas si ridicule que ça.

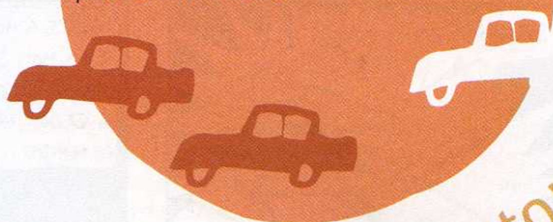
Exclusif ! Inédit ! Ou pas !



Ils sont marrants chez Microsoft, à nous faire gober qu'on allait disposer de plein de choses inédites dans la version PC de Fable. On y a cru et voilà qu'on apprend que « The Lost Chapters » sortira aussi sur Xbox. Je sais, ça énerve, mais voyons le bon côté des choses : ce n'est pas à nous qu'ils essaient de vendre deux fois le même jeu.

Pas pour tout de suite

On s'en doutait un peu et ça se confirme : il y aura bien une suite au Destruction Derby des temps modernes, j'ai nommé FlatOut. Vivendi et Empire ne sont pas encore très bavards sur le sujet, mais on sait qu'on pourra une fois de plus se mettre au volant d'une bonne quinzaine de bagnoles pour aller les bousiller sur la piste après avoir passé des heures à les customiser. Le jeu devrait sortir en 2006, sans plus de précisions. Au début ? À la fin ? Décidez-vous les gars, mais le plus tôt sera le mieux.



Et encore un jeu gratos, un !

Si comme moi vous aimez tirer sur tout ce qui bouge en hurlant « à mooooooooooooort », vous allez adorer Stargunner. Certes, le jeu date de 1996, quand 3D Realms s'appelait encore Apogee soit bien avant de sombrer dans la mythomanie en nous racontant des bobards sur une éventuelle suite à Duke Nukem 3D. Mais c'est avant tout un excellent shoot dont on ne peut qu'applaudir le passage en freeware. Le jeu n'étant pas trop prévu pour tourner sous XP, il vous faudra peut-être utiliser un émulateur du genre DosBox (http://dosbox.sourceforge.net/) dont C_Wiz vous conte les bienfaits dans son dossier « Émulation ». Une bonne manière de vous en conseiller la lecture. http://www.3drealms.com/stargunner



Complètement fondus

Question : je roule comme un taré sur une route suisse et je vois un énorme emmental au bord de la route, je dois :

1) arrêter la drogue sur le champ,
2) faire une halte en plein milieu de la chaussée pour glisser ce cadeau du ciel dans le coffre de mon véhicule ou
3) ralentir, c'est un radar.

Vous ne voyez pas ? C'est pourtant simple : la bonne réponse était bien entendu la 3 ! Ce gros morceau de fromage est en réalité là pour vous tirer le portrait (et celui de votre caisse) si vous dépassez la vitesse autorisée. L'explication est toute simple et pas si farfelue qu'on pourrait le croire : des études démontrent qu'en étant plus visibles, ces engins deviennent également beaucoup plus efficaces. Du coup, tout y passe : du couteau suisse géant à la boîte aux lettres, en passant par les montres Swatch, ce sont désormais autant de signes clairs qu'il est grand temps de lever le pied. Le mois prochain, nous répondrons à la question : que faire quand je suis pris en chasse sur l'autoroute par une bande de chamois coiffés d'un gyrophare ?



Le retour de la menace du X

L'an dernier, les explorateurs du cosmos assez courageux pour jouer à X² La Menace ont découvert un univers très impressionnant graphiquement mais plombé par une Intelligence Artificielle débilos, une interface excessivement lourdingue et un gameplay suffisamment lent pour donner une assez bonne idée de l'infini. Sa suite X³ Reunion devrait bénéficier d'un nouveau moteur 3D bénéficiant des nouveaux effets DirectX 9, d'une simulation économique toujours plus poussée capable de tenir compte des conséquences d'une guerre interstellaire, ainsi que (je cite le dossier de presse) de pirates de l'espace au comportement « beaucoup plus réaliste ». Avec un peu de chance, ça signifie que cette fois-ci ils éviteront de percuter mon vaisseau toutes les cinq minutes. On rigole, mais le jeu s'annonce réellement magnifique : sortie prévue pour l'automne 2005.



La difficulté d'être Bishop en été







Petits cochons



Habitués à finir devant Monsieur le Juge à force de provoquer le courroux de tous les bien-pensants, Take 2 et Rockstar sont à nouveau pointés d'un méchant doigt accusateur. En cause, le mod « Hot Coffee » pour GTA San Andreas qui donne accès à de curieuses scènes où l'on voit des gens se faire des papouilles de manière plus qu'explicite. Du sale, du beurk, du faut-pas-montrer-ça-quelle-horreur, bref : du cul, quoi. Résultat, l'ESRB (pour Entertainment Software Rating Board) se fend d'une enquête pour déterminer si ces horreurs satanistes sont l'œuvre des développeurs ou si le mod incriminé les ajoute sur un titre dont la réputation sulfureuse n'était plus à faire. Rockstar dément toute implication et affirme vouloir coopérer afin d'élucider ce grand mystère. Suivant le verdict, le jeu pourrait être interdit aux mineurs et l'affaire pourrait entraîner quelques soucis pour l'éditeur et le développeur. Dans un esprit d'apaisement, toute la rédaction de Joystick a décidé de s'associer corps et âme à ce combat contre la perversité. On vous demande donc de ne pas aller télécharger ce mod affreux là : http://www.grandtheftauto.fr/mods/gtavc/65.php.

Encore un bel exemple *d'idéalisme*

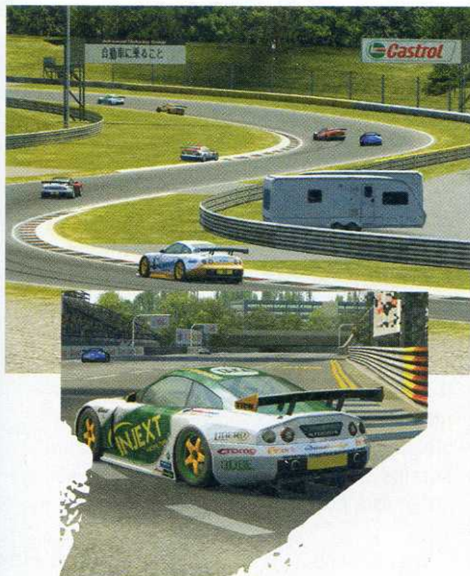


D'après un journaliste du Daily Mail, qui étaye ses propos d'un enregistrement pris en catimini, une proche de Tony Blair aurait déclaré qu'il était nettement plus cool de travailler complètement bourré. Et elle doit savoir de quoi elle parle puisqu'elle est en charge de la lutte contre les comportements anti-sociaux. Bon, même si de prime abord, l'idée peut sembler farfelue, on est complètement en phase avec le principe : à Joystick, ça fait un moment que certains suivent le précepte. Mais quand on sait qu'elle a tenu ces propos devant une assemblée de policiers, des gens qui coursent des bandits armés, sillonnent les routes et déjouent des complots terroristes à longueur de journée, on est en droit de se demander quand les pauvres bougres vont avoir le temps de passer au bistrot.

Réservé aux poètes

J'ai les mains qui tremblent un peu en vous l'annonçant : les amis, Total Annihilation est de retour. Dans Supreme Commander, l'illustre Chris Taylor nous permettra de prendre les commandes de véritables armées. Attention, pas une douzaine de tanks, comme dans la plupart des jeux de stratégie temps réel. Je parle de vraies armées : des dizaines, des centaines de machines. Avec des robots géants, hérissés de systèmes d'armes et piétinant joyeusement les chars d'assauts sous leurs pattes articulées. Et des bombes atomiques, avec des gros blasts fumants et des champignons nucléaires qui effacent brutalement les portions de la carte dont vous n'aimez pas les habitants. Le jeu sortira en 2006 et on sait encore très peu de choses à son sujet, mais la simple annonce d'un successeur à Total-A va me permettre de dormir plus tranquillement la nuit.





Au risque DE ME RÉPÉTER

La vie est bien faite ! Alors que dans ce même numéro le talentueux, phénoménal et futur prix Nobel qu'est Yavin (NDLR : non... rien) vous a concocté un merveilleux dossier sur le jeu vidéo indépendant, voilà que débarque la S2 de Live for Speed. Et plus dans une version alpha pleine de bugs qui tachent. Cette fois, c'est du stable et pour une trentaine d'euros, vous allez pouvoir goûter aux joies de cette production atypique et tout simplement géniale. J'ai dû vous le répéter au moins 256 fois mais LFS, c'est du caviar en matière de simulation automobile pointue. Essentiellement conçu pour se mesurer en ligne avec d'autres aficionados de la conduite, cette vrombissante tuerie est chaudement recommandée à tous ceux qui veulent se lancer dans la grande aventure du jeu de caisses pour les hommes, les vrais.
www.liveforspeed.net.

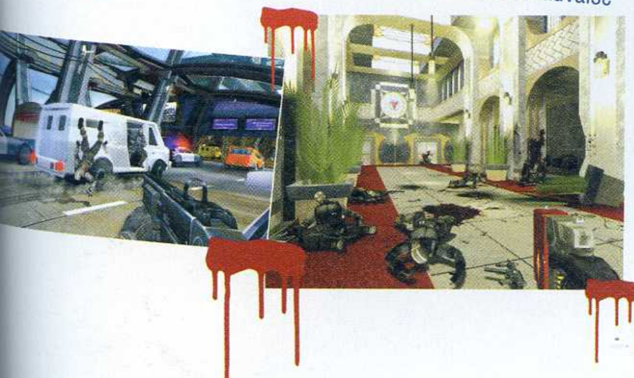
Les pingouins ont le sourire

Le Parlement Européen vient de rejeter le projet de directive sur les brevets logiciels, à 680 voix contre 32. Du coup, ce n'est pas demain la veille qu'on devrait à nouveau débattre sur le sujet. Les grosses boîtes pleurent, les adeptes du logiciel libre sautent de joie et nous on est contents. Parce qu'ils vont enfin avoir tout le temps de nous expliquer pourquoi ils s'empoignent depuis des années.



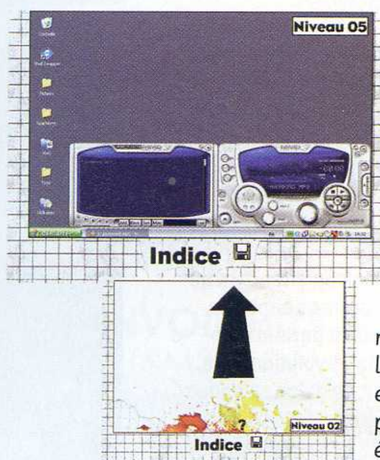
Un autre paria ?

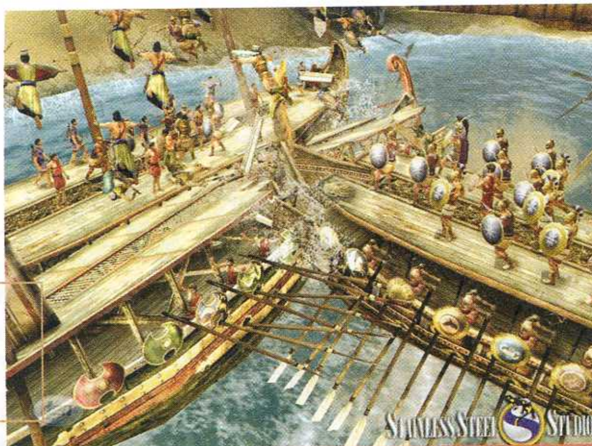
Si comme moi, vous avez plus de 87 ans, vous vous souvenez forcément de Sin, l'excellent FPS de Ritual Entertainment. Oui, bon, j'exagère un peu, ça n'a « que » sept ans, ce qui correspond à peu près au double du temps nécessaire pour charger un niveau dans ce très chouette jeu malheureusement balayé à l'époque par l'ouragan Half Life. Le petit Ritual n'en tient pourtant pas rigueur à Valve, puisque nos deux compères s'associent sur... Sin 2. En gros, le jeu bénéficiera du Source Engine et sera uniquement distribué via Steam sous forme d'épisodes à acheter indépendamment. En prime, on a même droit à deux images non officielles et au titre du premier « volet » : Emergence. On ne sait pas encore grand chose sur le prix ni sur le délai d'attente entre deux chapitres, mais ses développeurs affirment qu'on assiste là au futur du jeu vidéo. Rien que ça. Reste que cette alliance démontre la volonté de court-circuiter le système de distribution traditionnel. Ça pourrait aussi signifier tout simplement que personne ne veut de Sin 2, vu l'échec commercial du premier. Mais là, je serais vraiment mauvaise langue.



Retour aux SOURCES

Encore un titre pour ceux qui auraient déjà claqué tout leur budget « vacances » dans la chaleur du Macumba Club. Parce que sortir et picoler jusqu'à des heures indues, c'est sain mais bon sang, il est temps de revenir aux vraies valeurs, à ce qui fait l'essence du gamer qui sommeille en vous depuis votre arrivée sur la Costa del Sol. Pour vous permettre de reprendre contact avec votre vraie nature, je vous propose de jeter un coup d'œil sur un petit jeu qu'il est bien et qu'il est gratuit sur le Web. Il faudra toutefois vous munir d'un accessoire indispensable au bon déroulement des opérations, à savoir : un cerveau. Oui, ce truc que vous avez mis en veille depuis que vous avez posé les fesses dans le sable. C'est du flash et ça devrait titiller le geek que vous êtes puisque pour venir à bout des différentes énigmes proposées, il sera nécessaire d'utiliser le magnétophone Windows, un éditeur d'images et d'autres softs qui traînent habituellement sur nos PC. Ça s'appelle Ouverture Facile et contrairement à la jolie blonde du bar de l'hôtel que vous aviez surnommée de la même manière, vous devriez ici pouvoir conclure.
www.ouverturefacile.com

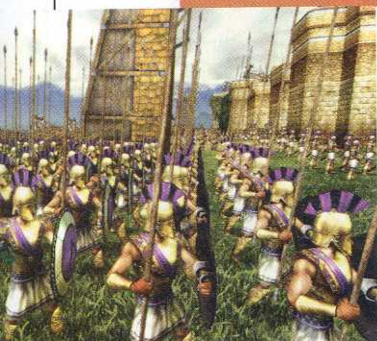




Ça faisait longtemps que j'attendais ça : dans R&F, on pourra éperonner les galères ennemies

› Genre : Stratégie épique
› Éditeur : Midway Games Inc
› Développeur : Stainless Steel Studios/États-Unis
› Sortie : Octobre 2005

RISE & FALL CIVILIZATIONS AT WAR



Déjà connu pour ses précédents STR Age of Empires et Empire Earth, ce bon vieux Rick Goodman vous propose avec Rise & Fall de commander les plus grandes armées du monde antique. Au menu : Rome, l'Égypte, la Grèce d'Alexandre et l'immense Empire perse, chaque nation ayant à sa disposition un vaste choix d'unités conventionnelles et d'armes secrètes. L'étonnant moteur graphique du jeu, le Titan Engine 2.0, est assez costaud pour afficher une large vue d'ensemble montrant des centaines de soldats simultanément, mais il peut aussi zoomer au cœur de la mêlée pour permettre d'admirer la modélisation inégalée des combattants. Non seulement le niveau de détail rivalise alors avec ce qu'on attendrait d'un FPS, mais surtout cette performance graphique sert directement le gameplay. En effet, Rise & Fall sera le premier jeu de stratégie pouvant se jouer comme un Hack & Slash : d'un clic on deviendra Alexandre, César ou Cléopâtre et on se retrouvera en plein combat, au beau milieu du champ de bataille, à massacrer des centaines de soldats ennemis à coups de sabre. Et croyez-moi, elle est très forte Cléo, même Lara Croft n'empile pas autant de cadavres à la seconde. Cette vue au ras des pâquerettes devrait donner une toute autre atmosphère aux batailles, en particulier les assauts d'immenses remparts ou les abordages en mer entre trirèmes bourrées de soldats. Fans de Troie, Alexandre et autres films de gladiateurs, encore un peu de patience : Rise & Fall est prévu pour l'automne prochain.

Atomic

Depuis 1995, date de sortie du premier épisode, la saga Heroes of Might and Magic a drainé son lot de fans et subit son quota d'évolutions, pas toujours très heureuses. Présenté comme

› Genre : Stratégie
› Éditeur : Ubisoft
› Développeur : Nival Inc/Russie
› Sortie : Début 2006

HEROES OF MIGHT AND MAGIC V

un retour aux sources, avec tout ce que cette expression comporte comme flou artistique, ce cinquième opus s'annonce de toute beauté (NDLR : c'est malin, ça va encore finir sur la jaquette ça). Les graphismes 2D un peu désuets font place à un moteur 3D assez prometteur. Je vous laisse seul juge en admirant les quelques images fournies par l'éditeur. Mais salivez avec modération en attendant de voir ce que donneront nos propres captures. Côté gameplay, Nival et Ubisoft parlent d'un nouveau système de combat révolutionnaire, sans plus de précision. Tout ce qu'on sait pour le moment, c'est qu'on gardera le bon vieux « tour par tour ». Bon, ben, c'est déjà ça. La campagne solo ne devrait offrir qu'un seul scénario et la grille de combat devrait ressembler à celle présente dans le troisième épisode, c'est-à-dire en hexagones. Il faut également noter que les héros ne participeront plus aux batailles. Pour ce qui est des villes, HoMM5 en comptera six différentes dont cinq seront inspirées des épisodes précédents. Si vous voulez mon avis, je trouve que tout ça commence étrangement à ressembler plutôt à un Etherlords 3. J'espère que les premières bêtas me démontreront le contraire.

Cyd





Sympas les bêbêtes. On va les laisser se fritter tranquille et on va aller voir ailleurs si on y est.



Les ressources collectées permettront de construire de nouveaux bâtiments dans ses bases.



> Genre : Chasse au p'tit gris
> Éditeur : Cenega Publishing
> Développeur : Altar Interactive/Tchéquie
> Sortie : Septembre 2005

UFO AFTERSHOCK



L'obstination, ça paye. La preuve : après un nombre incalculable d'échecs piteux et de plans tous plus foireux les uns que les autres, les horribles aliens venus d'outre-Espace ont finalement réussi à conquérir la Terre. Bravo les gars, j'avoue que je n'y croyais plus.
Et encore, ce triomphe n'a pas été sans mal : plus de 99,999 % de l'humanité a trouvé la mort au cours de l'invasion. Mais de l'avis des aliens, ça en valait la peine. Les derniers survivants humains vivent maintenant exilés dans une station orbitale, une sorte de réserve cosmique où leurs vainqueurs les ont parqués après votre échec dans UFO : Aftermath et la reddition finale des ultimes résistants. Tout est bien qui finit bien ? Non ! Car cinquante ans plus tard, les descendants des captifs se rebellent.
Les sales bêtes venues d'ailleurs auraient dû se méfier : l'Homo Sapiens est plein de ressources dès lors qu'il s'agit d'inventer de nouvelles méthodes de destruction. Vous allez avoir l'occasion de leur prouver grâce à UFO : Aftershock, le nouveau jeu d'Altar Interactive mêlant gestion stratégique à l'échelle de la planète et combat tactique à la tête d'une escouade de soldats.



On ne pourra contrôler que sept soldats pendant les phases tactiques.

OVNI : la réplique

Lointain fils illégitime du mythique UFO : Enemy Unknown et de la série X-Com de Microprose, UFO : Aftermath (sorti fin 2003) n'avait pas vraiment convaincu les foules. Malgré les nombreuses similarités avec son illustre ancêtre, il souffrait de quelques restrictions décevantes. Par exemple, son moteur 3D temps réel ne permettait pas d'entrer dans des bâtiments et de ravager les décors à l'explosif, une part essentielle du gameplay X-Com. Heureusement, les développeurs nous promettent cette fois-ci que ce sera possible, ce qui devrait grandement augmenter l'intérêt des combats urbains : nettoyer des bâtiments pièce par pièce et poster des snipers aux fenêtres seront de nouveau des alternatives envisageables. Comme dans Aftermath, vos hommes auront accès à des armes extraterrestres mais aussi à des flingues plus conventionnels, comme la bonne vieille kalashnikov. Après tout, c'est pas parce qu'on a trois yeux et plein de tentacules qu'on est insensible aux décharges de chevrotine dans le bide. L'aspect « RPG » du jeu devrait également être renforcé, avec un système de niveaux et de grades pour développer les compétences de ses commandos et les spécialiser dans un rôle particulier : medic, sniper, ingénieur... On manque encore de détails sur la partie stratégique du jeu, mais le but sera toujours d'implanter des bases un peu partout sur Terre pour contrôler des territoires et en exploiter les ressources.
Et bien sûr, comme dans tout bon X-Com, il faudra aussi développer ses connaissances scientifiques et fabriquer les équipements nécessaires à la poursuite de la guerre. Aftershock est vraiment laid, mais il a un gros potentiel pour les fans de jeux tactiques.

Atomic

CONSOLE en kit



On apprend de source officielle que la Playstation 3 sera finalement vendue sans disque dur. Après la disparition du mode « routeur » initialement prévu, c'est sans conteste une nouvelle tentative désespérée du géant nippon de faire baisser le prix de vente de sa machine, qu'on murmure avoisiner pour l'instant les 400 euros. À ce rythme-là, ils vont bientôt se contenter de nous filer les plans pour qu'on la monte nous-mêmes.



Phrase à la con

27/06/2005 – 10h54

Mélusine (maquettiste) : « Il faut que je vous allège, vous êtes vraiment tous trop lourds. »

TROP LOIN / UN PATCH



Propulsé dès sa sortie deuxième position des FPS le plus joués en ligne (derrière l'indémodable Counter Strike), Battlefield 2 fait un énorme carton et écrase largement la concurrence. Un succès mérité mais qui n'incite pourtant pas Electronic Arts à mettre exactement toutes les chances de son côté : il faut jouer des coudes pour se connecter aux trop rares serveurs officiels. Rageant. De plus, il a fallu attendre deux semaines pour que les browsers externes fonctionnent. Dans l'intervalle, on a dû se débrouiller avec l'infâme navigateur Gamespy intégré. Bon, ce genre de déboires étant (hélas) devenu relativement banal à la sortie d'un jeu, on pourrait comprendre. Mais là où ça passe les bornes c'est qu'en plus, le patch 1.01 comportait un bug sérieux (un « memory leak » des familles), obligeant à tout réinstaller et attendre un nouveau patch. Oui, je sais : je râle, je râle. Mais bon sang, c'est BF2, les gars ! Pas Söldner.

HEROES OF THE PACIFIC

>Genre : Arcade
>Éditeur : Codemasters
>Développeur : IR Gurus Interactive/Australie
>Sortie : Septembre 2005



Vous adorez les avions, mais l'idée d'ingurgiter les 400 pages du manuel de Lock-On vous rebute ? Ça tombe bien, IR Gurus vient tout juste de nous présenter Heroes of the Pacific. Déjà, le scénario est d'une originalité prodigieuse : vous incarnez un pilote de la Seconde Guerre mondiale. Voilà qui va nous changer des fantassins. Ensuite, plein d'avions peuvent être pilotés : des chasseurs, mais aussi des bombardiers, des bombardiers en piqué, des bombardiers torpilleurs… Oui, bon d'accord, en gros, deux types d'avions, trois si on compte les modèles expérimentaux. Comme à la base il s'agit d'un jeu d'arcade, le manque de variété ne se fera peut-être pas cruellement sentir, allez savoir (personnellement, je doute). On nous promet pourtant un scénario captivant. Et dramatique. Tout de suite, je suis rassuré. Les missions devraient être variées et proposer entre autres de l'escorte, du bombardement de bateaux, du torpillage de navires ou du bombardement de cibles terrestres. L'éditeur se vante également de proposer dans son jeu des « environnements réalistes : un rendu de l'eau époustouflant avec un mouvement et des reflets plus vrais que nature, des nuages 3D parfaitement modélisés et des modèles d'avions et de bateaux incroyablement détaillés ». C'est un poil prétentieux peut-être, même s'il faudra attendre de l'avoir entre les mains pour se faire une idée plus précise. D'autant qu'avec la sortie de Battlestation Midway prévue pour la même période, je suis curieux de voir si Heroes of the Pacific parviendra à s'imposer.



Ça a l'air chaud.



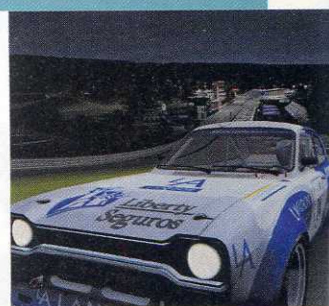
Bishop

GT LEGENDS

>Genre : Simulation
>Éditeur : 10Tacle
>Développeur : SimBin/Suède
>Sortie : Noël 2005

Contrairement à Yavin, moi les jeux de voitures précis et réalistes, je trouve ça chiant. Si le fait de prendre un mur met un terme à la course ou qu'il n'y a rien à jeter sur ses adversaires, je m'ennuie rapidement. C'est pourquoi je n'ai pas passé plus de quelques heures sur GTR, nettement trop réaliste (et donc inabordable) pour les gens comme moi. Pour son prochain projet, intitulé GT Legends, SimBin pourrait cependant réussir à me convertir. En effet, si la précision de la simulation reste inchangée, de multiples options permettront aux novices de découvrir les subtilités des sports automobiles des années 1960-70 sans trop de mal. Les évolutions de cette suite qui n'en est pas une sont par ailleurs nombreuses et vont de l'ajout d'une campagne au moteur graphique refait (le jeu est vraiment magnifique) en passant par l'amélioration du moteur physique (je ne suis pas convaincu qu'il en avait besoin, mais les développeurs ne sont manifestement pas d'accord). C'est d'ailleurs ces deux derniers aspects qui m'ont le plus impressionné. Ça fourmille de détails tout bêtes : les étoiles se déplacent, les cycles jour/nuit sont splendides, je ne vous parle même pas des lumières dynamiques, je serais en dessous de la réalité. Et les suspensions de véhicules… Voir les roues épouser chaque petit relief est un pur bonheur pour les yeux. Évidemment, les 28 voitures (plus leurs variations) bénéficient toutes du même degré de finition. Quant à l'intelligence artificielle, elle se voit dotée de réactions « humaines » encore plus crédibles. À sa sortie, GTR fut propulsé au rang de référence du genre. Sauf mauvaise surprise, GT Legends risque bien de lui ravir sa place à la rentrée.





Bishop



Pour avoir vu tourner le jeu, je peux vous garantir que c'est vraiment aussi beau que ça.

PAR FUMBLE

Et si on se posait 5 minutes ?

News, exclusivités, jeu du mois, jeu attendu... Tout le monde sait que Joystick est un magazine tourné vers l'avenir. Suivre le rythme effréné du marché, toujours aller de l'avant. Vite les nouveautés ! Vite les bêtas ! Stop ! Faut prendre le temps de souffler des fois. C'est ce qu'on vous propose avec ce petit bilan de la saison 2004-2005. Et il y a de quoi faire.



DOOM 3 : La lampe torche qu'on ne pouvait pas porter en même temps que le flingue a provoqué une belle polémique.

Arrêtons-nous un instant pour sentir une rose. C'est censé nous faire réfléchir sur la vanité de ce que l'on croit important et l'importance des choses que l'on ignore par manque de temps ou d'intérêt. Oui, par ces 34° à l'ombre, posons nos fesses moites sur le canapé en face du ventilateur et replongeons-nous avec plaisir dans les onze derniers numéros de Joystick. Non, mais regardez-moi cette tripotée de jeux. Incroyable. Des gros, des petits, des bancals, des bien foutus, des connus, des sortis de nulle part... Avant de nous relancer dans une nouvelle année de frénésie ludique, pourquoi ne pas revenir sur les valeurs sûres ou rappeler quelques bons titres à votre mémoire ?

ÇA DÉMARRE FORT

Tout commence à la rentrée de septembre avec l'arrivée du très attendu **Doom 3** sur nos PC. Flippe et fusillade au menu, malgré un gameplay assez simpliste, personne n'est vraiment déçu. **Resurrection of Evil** est d'ailleurs sorti en mai pour un peu de rab. En revanche, côté multijoueur, c'est toujours le désert complet. Dans ce même numéro 162 débarquait **The Sims 2**, qui s'enrichit dans la foulée d'un premier add-on baptisé « Académie » et nous promet une « Nuit de folie » pour la fin de l'année. Pour ceux qui n'ont pas suivi (comme moi) : oui, cette suite d'un des titres les plus vendus au monde fait un carton similaire. The Sims 2 reste un passe-temps grand public tout à fait valable. Si vous devez l'offrir, pensez à le faire rapidement tant qu'il n'y a pas 36 extensions, sinon ça fait un peu mesquin de ne pas les filer avec plus tard. Carrément plus intéressant, Dr. Loser nous présentait **Joint Operations : Typhoon Rising**, qui ma foi avait l'air très bien. Ce FPS « à la Battlefield » se targuait d'un suivi sans faille et d'un netcode solide. Pourtant, il demeure assez méconnu. Pourquoi ? Qu'est-il

ROME TOTAL WAR SUPRÊME STRATÉGIE

Les plus grands rêves mégalos des joueurs PC se sont vus réalisés en novembre dernier grâce à Rome Total War. Cette simulation militaire et politique donne encore maintenant tout son sens au mot « stratégie ». Depuis sa sortie, plusieurs patchs ont corrigé quelques déséquilibres comme il se doit, mais on note surtout l'ajout de contenu. Côté développeur tout d'abord, avec une prochaine extension sur les invasions barbares. Mais aussi côté communauté, qui n'hésite pas à utiliser les outils mis à disposition pour créer de nombreux mods et vous faire découvrir l'art de la guerre à travers d'autres époques et différentes civilisations. Cette communauté est aussi active sous forme de clans et des tournois sont parfois organisés. En tout cas, les joueurs online ne manquent pas et le multi de RTW se montre simple d'accès. Pensez tout de même à éviter les parties où l'argent (les dinarii) coule à flot. On y construit des armées surpuissantes en sacrifiant l'aspect tactique primordial du jeu (ce défaut existait d'ailleurs pour Shogun et Medieval Total War). « Courez vite l'acheter, vous ne serez pas déçu », clamait Atomic à l'époque. Un cri du cœur qui garde aujourd'hui encore tout son sens.



ROME TOTAL WAR : C'est un peu le bordel à première vue, mais ne vous inquiétez pas, on y verra mieux après quelques centaines de morts.

devenu ? Qui joue à Joint Ops ? Que fait la police ? Lisez l'encadré à la fon de ce bilan pour le savoir. Rien à voir, mais la bonne surprise de septembre s'appelait **Codename : Panzer Phase One**, un jeu de stratégie tactique d'époque Seconde Guerre mondiale peu original, mais carré comme la mâchoire d'un sergent-chef. Le moteur graphique resservira incessamment pour Phase Two, sans probablement apporter grand-chose techniquement. La série reste donc un achat valable dans l'ordre ou dans le désordre, résistant ainsi à l'ombre portée par le plus récent **Act Of War** dont le gameplay diffère (gestion des ressources, armées énormes, etc.). Après quelques agréables heures passées sur Codename : Panzer, Atomic se farcissait une belle daube du mois : **Spiderman 2**. Ce jeu s'incruste dans les annales pour avoir offert une réalisation non seulement « moche et trop facile », mais en plus, bien en deçà de la version console pour des raisons qu'on ne cherchera même pas à comprendre. Pouah.

POUR TOUS LES GOÛTS

Remarquez, on n'a pas eu de vraie daube dans le numéro suivant. Ah en fait si, plein, mais aucune qui soit vraiment digne de nous amuser. Même son de cloche côté grosses productions : rien de bien excitant. Sauf le très bon **Warhammer 40000 : Dawn of War**. Certains joueurs n'aiment pas trop se prendre la tête dans les RTS et l'action bourrine de DoW devrait encore les satisfaire, peut-être même plus que les stratégies complexes d'Act of War. Contrairement à ce dernier, pas de prisonniers dans DoW, mais plutôt du massacre gore et grand spectacle pour le plaisir des yeux. Le jeu de Relic Entertainment reste dans la compétition sans effort, un add-on nommé **Winter Assault** étant d'ailleurs prévu pour l'automne. En attendant les fans de l'univers inventé chez Games Workshop ajoutent eux-mêmes de nouvelles unités ou des cartes. Vous en téléchargerez notamment ici : http://dofw.free.fr.

Passons à présent du numéro 163 au 164, largement plus fourni en titres, et pour tous les genres ! L'excellent Top Spin confirme sa position de jeu de tennis incontournable tandis que Myst IV Revelation n'a toujours pas trouvé d'aventure puzzle de son niveau. Je comprends qu'on ne veuille pas revenir aussi loin que les trois premiers, mais Revelation peut très bien se jouer sans vraiment connaître l'histoire entière (un petit résumé du premier épisode suffira). Un achat qui s'avère donc valable, en attendant Myst V : End of Ages. Novembre nous apporte aussi un sympathique Armies of Exigo, malheureusement sérieusement concurrencé à présent. Ainsi que quelques grosses daubes comme Club Football 2005 ou pire : l'insulte aux nostalgiques nommée Leisure Suit Larry : Magna Cum Laude. Quant à Counter-Strike Source, cela vaut-il toujours le coup d'y jouer ? Bah oui, en LAN avec des potes ou en clan si vous êtes très doué et que vous vous lancez dans l'e-sport. Sinon euh… Non ? Bref, les gros morceaux à présent : l'indétrônable Rome Total War et le malchanceux **Tribes : Vengeance** (voir encadrés).



CODENAME : PANZERS : Pour ceux qui se posent des questions en lisant les tests d'Atomic : oui, c'est une encyclopédie militaire vivante.



THE SIMS 2 : Il faudrait peut-être que j'apprenne à gérer ma vie avant de prétendre m'occuper d'un Sim.



SPIDERMAN 2 : Le jeu est tellement moche que je n'arrive pas à décider si ce screen montre un bug graphique ou si c'est normal.

LE MESSIE EST REVENU

Décembre 2004, débarquement d'**Half-Life 2**. La presse internationale est unanime : génial, fantastique, magnifique, chef-d'œuvre exceptionnel… Les


TOP SPIN : Je n'avais pas touché un jeu de Tennis depuis le Commodore 64, mais celui-ci m'a réconcilié avec le genre.

10/10 tombent du ciel et tout le monde est content. Nous, on lui a filé 8, une note élevée que l'on ne regrette pas, malgré les lettres d'insultes et les menaces de mort reçues à la rédac'. D'ailleurs, la couv' de Gruth a fait le tour du monde de la profession. Tous les attachés de presse l'adorent, Doug moins sans doute. Bah oui, on veut bien être gentil, mais à notre humble avis, un scénario avec une fin débile, une I.A. comique et quelques très bonnes idées de gameplay étalées façon pâte à pizza sur de longs, très longs niveaux, ça ne produit pas le jeu du siècle. Sans oublier le multi se limitant à un simple deathmatch et CS source. Heureusement, l'ambiance, les Striders et le Gravity Gun accomplissaient à eux seuls le miracle HL2. C'est pourquoi ce FPS reste un achat quasi indispensable. Bon, peut-être pas. Mais il faut y jouer une fois dans sa vie pour savoir de quoi on parle. Un peu comme **Pro Evolution Soccer 4**. Oui, même si on n'aime pas le foot. Pourquoi bouder un excellent jeu ? Si vous avez raté le coche pour cet épisode, attendez le suivant qui arrive bientôt (octobre 2005). Je pourrais vous dire d'en faire autant pour la série **Prince of Persia**, mais ça me semble dommage d'oublier le deuxième opus made in Ubisoft : **L'âme du guerrier**. On n'a pas beaucoup de titres de plateforme action de cette trempe sur PC et je vous conseille de vous entraîner avec cette version avant de tenter le prochain. Quoique, on ne connaît pas encore la difficulté de **PoP : Kindred Blades** prévu pour novembre 2005. À mon avis, ça va être corsé tout de même. Un passage rapide par **Need for Speed Underground 2**, le jeu de bagnoles customisées et son gameplay arcade. Dans le genre, il n'y a rien de mieux, me dit Yavin. Et rien pour le concurrencer dans un futur proche non plus. Et pourquoi pas ne pas citer non plus **Roller Coaster Tycoon 3**, parce qu'il le vaut bien (même si le genre n'est pas au max de sa popularité). Toujours dans ce numéro 165, je testais moi-même **Everquest II**, qui a tellement évolué depuis qu'un petit topo ne fera pas de mal (voir encadré). Une petite daube avant de passer en 2005 ? Allez… **The Moment of Silence**, tiens. Le renouveau du jeu d'aventure avec des super doublages ! Ouais, O.K., et des allers-retours insupportables, des dialogues interminables et un scénario digne d'un mauvais épisode de Mutant X. Mais c'est vrai que la V.F. était bien, pour une fois… On se console comme on peut.


DAWN OF WAR : Les mises à mort sanglantes des différentes unités lui valent sans problème le titre du jeu le plus gore de l'année.

TRIBES VENGEANCE LAISSEZ-LE MOURIR EN PAIX…

Acclamé par les critiques, boudé par les joueurs, Tribes Vengeance fait partie de ces excellents jeux qui ont eu toutes les peines du monde à se vendre. Bien que les développeurs aient fait leur possible pour le rendre plus accessible que ses prédécesseurs, le troisième épisode de Tribes reste destiné avant tout à un public de hardcore gamers. À moins de connaitre les cartes par cœur et de vous être entraîné des heures à manier chaque arme, vous n'avez quasiment aucune chance de survie sur le champ de bataille… et aucune chance non plus de vous amuser. Devant le flop commercial du titre, Vivendi a préféré tirer un trait sur son échec et annoncer officiellement que le patch tant de fois promis ne verrait jamais le jour. Pour la petite histoire, Vivendi n'a vendu que 50 000 boites de Tribes Vengeance aux États-Unis alors que Tribes 2, déjà considéré comme un échec, s'était écoulé à 400 000 exemplaires. Résultat : la communauté meurt petit à petit, et seule une poignée de fans « über skillés » continue de trainer leurs jetpacks rouillés en attendant qu'on coupe définitivement les serveurs. Bon, j'exagère peut-être un peu, mais la situation est loin d'être brillante : les principales ligues ont fini par disparaitre et les sites communautaires ne sont mis à jour qu'une ou deux fois par mois pour parler de mods qui ne sont même pas développés sur le moteur de Tribes Vengeance. Même s'il ne coûte plus que 15 euros et qu'il reste un FPS formidable, difficile de vous conseiller de l'acheter.


TRIBES VENGEANCE peu après sa sortie : action et explosions en tout sens.


TRIBES VENGEANCE aujourd'hui : vide et désolation.


ARMIES OF EXIGO : J'ai bien peur que ce bon STR soit tout de même resté légèrement abandonné.

IL VOUS RESTAIT DES THUNES ?

Janvier, une nouvelle année commence ! Mal. Aucun bon jeu ne viendra marquer nos mémoires dans ce numéro de Joy, mais rien d'anormal : tout le monde se remet des fêtes de Noël et de l'orgie vidéoludique habituelle. J'ai dit aucun bon jeu, mais les mauvais vont se faire une place au panthéon de la daube avec, en troisième position : **Time of Defiance**, qui défia Cyd avec son gameplay de MMOSTR hyper lent. Tout ce que ce truc avait de « persistant », c'était l'ennui qu'il provoquait chez Cyd après cinq minutes passées dessus. Atomic, lui, se tapait **Alexandre** avec dégoût. Bah quoi, il n'est pas beau gosse, Colin Farrell ? Ah non pardon, on parle du STR raté tiré du film. Profitons-en pour rappeler une petite équation à tous les développeurs de jeux de stratégie dans le monde : pas de collisions + pas de formations = jeu pourri. Merci. Alexandre occupe donc la seconde position ce mois-là, mais le gros vainqueur de la nullité reste sans nul doute **The Fall : Last Days of Gaïa**, le test qui m'a fait pleurer des larmes de sang. Moche, poussif, buggé à mort et sans I.A. décelable nulle part... Une vraie arnaque qui a frappé de plein fouet tous les fans de RPG espérant encore un Fallout-like potable. À côté de cela, feu Troïka sortait ce qui serait leur dernier jeu. Purée, ça me fout les boules d'écrire ça. Pourtant, j'ai bien tapé sur **Vampire The Masquerade : Bloodlines**. Avouons en toute honnêteté qu'il méritait des baffes. Une par bug, ça fait beaucoup. Je lui ai quand même collé 7/10 pour son atmosphère et son humour. Vu les retours positifs de tout ceux qui y ont joué sur l'ambiance fantastique de ce RPG, j'oserais dire que je ne me suis pas planté. Depuis, plusieurs patchs sont sortis : ça n'améliore pas tout, mais on trouve Bloodlines pour une poignée d'euros en budget. Si ça vaut le coup de se le procurer maintenant ? Carrément.

2645 PAGES DE WOW

Je n'apprécie pas trop février en général, mais là je dois avouer qu'il fut particulièrement bénéfique au n°167. Et à mon compte en banque aussi, vu le test de dix pages de **World of Warcraft**. Fallait bien ça pour expliquer à quel point on aimait le jeu et pourquoi on lui collait un très rare 10/10. Quelques mois plus tard, le MMORPG de Blizzard a définitivement fait ses preuves : deux millions d'abonnés dans le monde, sans compter la Chine. Des problèmes ? Il y en a toujours ici et là, comme pour tout titre de ce genre. Ils sont corrigés et remplacés aussi sec par d'autres ennuis techniques ou d'équilibrage. Et ainsi de suite. On n'aura jamais un produit 100 % parfait, mais on vit très bien avec. Les patchs se suivent, apportant notamment les fameux Battlegrounds qu'on aurait juste aimé voir débarquer un poil plus tôt. Je ne peux que vous conseiller de vous frotter à WoW si vous désirer débuter dans le jeu online persistant. Cependant, ce ne sont pas les MMO qui manquent sur le marché, tous très différents les uns des autres. Alors, cherchez avant tout à tester chacun d'eux pour trouver votre bonheur. Et puis, si vous préférez les FPS, vous reprendrez bien un

EVERQUEST II
LE MMORPG TRANQUILLE

En retrait de la mode World of Warcraft et de la compétition acharnée de Guild Wars, Everquest II fait son petit bonhomme de chemin peinard. Une chose est sûre, il ne stagne pas : les devs patchent et re-patchent à tours de bras, tout en rajoutant du contenu ici et là, gratuitement ou pas cher avec les « Adventure packs ». Enfin, pas cher... 5 dollars par-ci, 7 dollars par là, tout de même. Le résultat ? Beaucoup plus de contenu orienté solo ou petit groupe et un système d'artisanat où chaque joueur est bien plus indépendant qu'avant. Les hardcore gamers font un peu la gueule, mais pour l'aventurier occasionnel, c'est nettement plus agréable. SOE organise aussi quelques « events » (ou événement dans le jeu), comme l'histoire de la peste qui se propage et dont il faut trouver un remède, ou celle des Froglock qu'il faut libérer. La qualité des quêtes liées à ces events, ainsi que celles rajoutées au fur et à mesure, varie énormément. C'est cette inégalité dans le contenu et son gameplay brouillon difficile à appréhender qui font d'EQII un jeu un peu paria. Les joueurs désertent pas mal les serveurs et mieux vaut avoir quelques bons potes pour grouper intelligemment. Pourtant, avec l'extension Desert of Flames qui s'annonce plutôt réussie, on ne peut pas nier que ce MMORPG soit toujours en course. Pensez-y, surtout si vous aimez l'exploration et les graphismes magnifiques. Mais pensez à booster votre config.



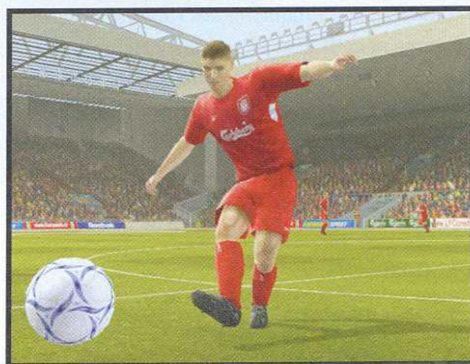
EVERQUEST II : plusieurs mois sont passés et on se surprend encore à baver sur la qualité des graphismes.



MYST IV REVELATION : On ne dit pas « Myst-like » pour rien. Mais attention, ce patriarche des jeux de puzzles est aussi l'un des plus durs.



LEISURE SUIT LARRY : Bombes à gros seins ? Présents. Humour et gags adultes ? Perdus en route.



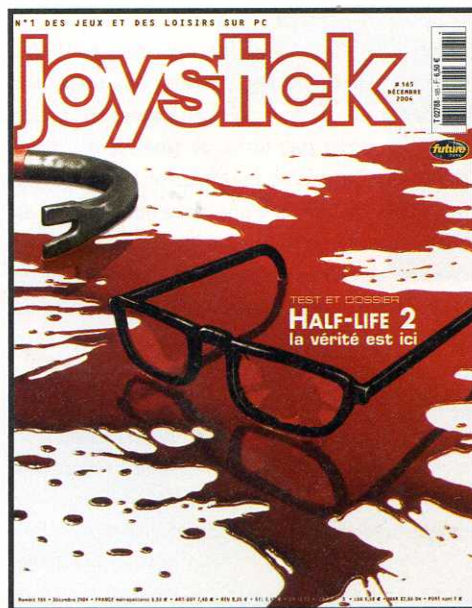
CLUB FOOTBALL 2005 : Il semble que l'intelligence artificielle soit aussi bonne en foot que moi.


COUNTER-STRIKE SOURCE : Moche (source ou pas source) et dépassé, mais absolument incontournable dans une salle réseau. Hélas.

peu de **The Chronicles of Riddick : Escape from Butcher Bay** ? Quel excellent shooter ! Fun, prenant et beau à en refuser de croire qu'il s'agit d'un portage Xbox. Un peu court peut-être, mais certains pensent qu'il n'aurait pas été aussi survolté si le gameplay s'était vu étalé quelques heures de plus. Au final, TCoR reste une très bonne surprise made in Vin Diesel et son équipe de développement : Tigon Studios. Entre l'implication de cet acteur bourrin dans une vision qualitative du jeu vidéo, une débilité comme le film « Babysittor », le fait qu'il jouera l'Agent 47 de la série Hitman au grand écran et l'idée qu'il est aussi amateur de jeu de rôle/plateau... Je ne sais pas quoi penser de ce type, mais ça tend tout de même à la sympathie. À part ça, désolé, pas de daubes ce mois-ci.

YAVIN SERT ENFIN À QUELQUE CHOSE

Rattrapons-nous en mars avec le nullissime **Playboy : The Mansion** qui a volé quelques années d'espérance de vie au pauvre Bishop. Il s'est vengé en plombant cette daube (2/10) et le magazine au passage (pas le nôtre hein, celui avec des lapins). Pendant ce temps, je testais **Teenage Mutant Ninja Turtles 2 : Battle Nexus** (2/10 aussi). J'ai bien ri avec les « fan fictions » trouvées sur le Net en tout cas, j'en conseille la lecture à tout le monde. Parlons plutôt de **Knights of the Old Republic 2 : The Sith Lords** (2005, l'année des noms à rallonge). Si je devais recommander un RPG cette saison, c'est évidemment celui-là. Remarquez, il y en a pas eu d'autres dignes de ce nom. KOTOR 2 à la sauce Obsidian, c'est avant tout une histoire absolument géniale, des dialogues taillés sur mesure et des interactions avec les différents personnages très complexes. On en oublie facilement que le système de jeu demeure trop facile et bourrin. En revanche, je n'ai pas encore pardonné l'amputation du scénario qui proposait des fins nettement plus riches (et plus cohérentes, car des scènes ont été coupées à la hache). The Sith Lords reste une admirable réussite en terme de RPG, mais si LucasArts nous refait



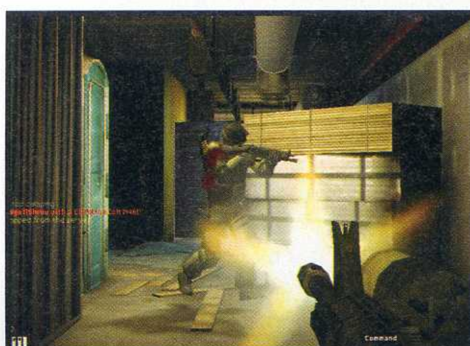
HALF-LIFE 2 : Bon, qu'est-ce que je peux écrire qui ne me vaudra pas cinquante mails d'insultes ?

S.W.A.T. 4 La nouvelle référence des FPS réalistes

Il aura fallu attendre deux ans pour voir arriver un jeu digne de remplacer Raven Shield. Difficile de trouver des défauts à SWAT 4 : les graphismes sont réussis, les missions solo sont bien ficelées et le multijoueur est un pur bonheur. Évidemment, les fans de Quake ou de Battlefield n'accrocheront peut-être pas au gameplay très réaliste, mais si ça ne vous ennuie pas d'incarner un personnage qui court à quinze kilomètres à l'heure et qui n'est pas fichu de sauter par dessus une chaise, rien ne devrait vous empêcher d'apprécier SWAT 4. Contrairement à ce que l'on pourrait penser, l'action y est d'une rare intensité : une fois le contact avec l'ennemi établi, tout se passe extrêmement vite et il n'est pas rare d'abattre quatre adversaires en quelques secondes. Deux mois après la sortie du jeu, la communauté commençait à s'inquiéter sur l'absence de suivi : se pourrait-il que Vivendi ne sorte jamais de patch, comme pour Tribes : Vengeance ? Heureusement, SWAT 4 s'est bien mieux vendu et le premier correctif a vu le jour au mois de juin, accompagné de deux nouvelles cartes multijoueurs. La communauté n'est pas très active et on ne verra probablement pas sortir beaucoup de mods. Mais en fouillant un peu, il est toutefois possible de dénicher de nouvelles cartes. Quoi qu'il en soit, vous trouverez toujours des serveurs où vous amuser, et rien que pour son coop, probablement le plus jouissif auquel il nous ait été donné de jouer, SWAT 4 vaut largement le coup d'être acheté.

PRO EVOLUTION SOCCER 4 : Ce jeu fait le malheur de millions de femmes et copines de joueurs partout dans le monde.




S.W.A.T. 4 : Trois balles de M4 suffisent à envoyer n'importe qui au tapis.


S.W.A.T. 4 : En coop, vous avez tout intérêt à bloquer les portes pour ne pas vous faire surprendre.



NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2 : Si même les Jackys ont droit à des jeux de qualité, où va le monde ?

ce coup-là pour le prochain, il n'y aura plus de pitié. C'est vrai quoi, stop au foutage de gueule ! Imaginez qu'Atari ait viré une roue sur les bagnoles de GTR pour sortir le jeu plus tôt en se disant : « Oh bah, elles rouleront aussi bien avec trois ! ». Je crois que les fous de simulation pure et dure auraient un tout petit peu tapé le scandale. Faut pas plaisanter avec des mecs comme Yavin, car on sait bien qu'ils n'ont aucun humour. Tout ça pour vous expliquer que non, on n'a pas encore fait mieux que **GTR** pour faire chauffer le volant de votre PC. De plus, trop peu de gens savent que le multijoueur intégré propose des courses online avec practice et qualification. Le netcode semble bien gérer toutes les voitures idéalement. En revanche, mieux vaut savoir conduire pour ne pas être ridicule. Et attention, ce jeu ne prend tout son sens qu'entre les mains de pilotes incollables sur les réglages de leur vroum vroum. Si vous en faites partie, que n'avez-vous pas déjà acheté GTR ? Inutile d'attendre **GT Legends** qui sortira en fin d'année. Non pas qu'il soit raté ! Il sera probablement aussi réussi que le précédent. Mais ce nouveau produit de chez Simbin se concentre sur les bolides des années 60-70 et « autant dire que ça va être puissant, vu que ces caisses, les aides électroniques, elles ne connaissaient pas » (dixit Yavin).

Du coup, vous pouvez bien vous payer les deux. Enfin, patientez jusqu'au test de Legends tout de même. On ne sait jamais.

SPÉCIAL COMMANDO ET INFILTRATION

Ahhh, le n°169 d'avril 2005 et sa couverture sur **F.E.A.R.** qui fait peur aux enfants des lecteurs et lectrices. Bah, c'est juste une petite fille recouverte de sang, je ne comprends vraiment pas ce qui peut choquer... Et à l'intérieur ? Après avoir sérieusement douté du FPS/tactique de chez Ubisoft, Atomic découvre avec le test que **Brothers in Arms : Road to Hill 30** se révèle largement mieux qu'il ne le croyait. Néanmoins, l'aspect multijoueur du jeu nous échappait encore, voilà qui est réparé (voir encadré). D'ailleurs, pour continuer dans l'optique « Oui, mais ça joue online ou pas ? », je vais tenter de vous faire un topo **Splinter Cell : Chaos Theory** (voir encadré). On se souvient en effet des problèmes de multi rencontrés par la communauté de **Pandora Tomorrow** et qui avaient complètement plombé cette tuerie de gameplay mercenaire vs espions. Tiens, bah allez, tant que j'y suis retournons frapper à la porte du Dr. Loser. Après Tribes et Joint Ops, il nous expliquera ce que devient **SWAT 4** sur le Net (voir devinez quoi). Parce que moi, là, à part une histoire de PM45 déséquilibré puis corrigé, j'ai pas tout suivi. Au final, je compte pas mal de bons titres sur un numéro, alors pour rétablir l'équilibre cosmique, laissez-moi vous jeter en pâture quelques infâmes choses telles que **Gotcha**, **Emergency 3** (joli combo du même développeur), ou encore **Airborne Troops**, qui fera dire à Atomic : « Je n'ai pas la place d'énumérer tout ce que je hais dans ce jeu ». Ouch. Pourtant, il avait une page, alors qu'il m'a fallu résumer tout **Caméra Café** : Le jeu, sur une toute petite demi-page ! Ah attendez, c'était facile en fait. Holà, j'ai failli oublier **Act of War**, la grosse grosse surprise de la saison. Ce STR a repris



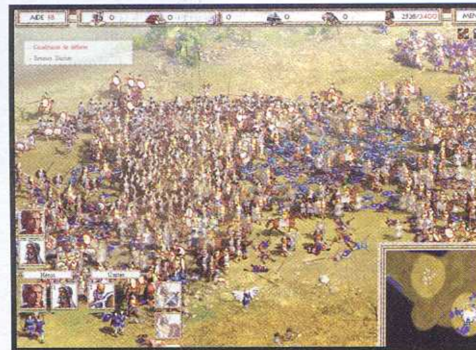

PRINCE OF PERSIA 2 : En maniant le Prince, même une brique pourrait se sentir gracieuse et puissante.


ROLLER COASTER TYCOON 3 : Difficile de ne pas chercher à construire le manège de la gerbe ultime.

le meilleur du genre en le saupoudrant d'innovations tactiques très agréables (la capture de prisonnier, par exemple). Réalisation impec : on y trouve à la fois la stratégie et le spectacle. De nombreuses unités s'affrontent au cours de conflits réalistes situés dans un futur proche pas très réjouissant. « Si vous aimez les STR, vous aimerez Act Of War », vous disait-on à l'époque et c'est toujours vrai. Surtout qu'un patch, avec de nouvelles cartes et un éditeur, traîne sur le


THE MOMENT OF SILENCE : Aussi fun que trois heures d'attente dans un aéroport avec un mauvais bouquin de SF/conspiration.


TIME OF DEFIANCE : À réserver aux joueurs qui préfèrent rester peinards sur leur rocher perdu dans l'espace.


ALEXANDRE : Encore un STR qui n'offre pour seule stratégie que de balancer des tas d'unités contre l'ennemi sans réfléchir.

Net ou sur un CD Joy. Certes, il est possible que quelques STR comme Ghost Wars ou Rise of Legends vous fassent déjà baver, mais bon... 2006, c'est loin quand même.

PETIT ESSOUFFLEMENT LUDIQUE...

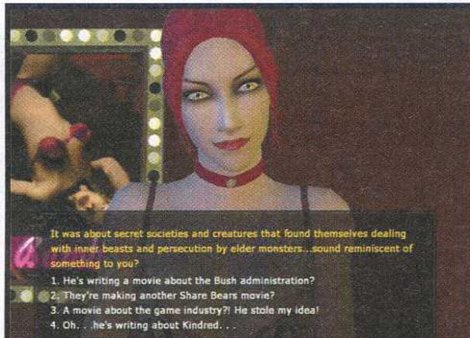
Joystick, épisode 170 ! Bishop découvre un jeu fun, peinard et bien foutu : **Lego Star Wars**. Ce n'était pas cher et ça ne l'est toujours pas. Parfait, si vous cherchez un truc qui tournerait sur votre portable et occuperait le petit frère de votre superbe voisine de camping pendant quelques heures... C'est tout ? Voyons voir... **Cossacks II : Napoleonic Wars**, le STR sans I.A. fixe et qui entasse plusieurs bataillons d'unités sur cinquante mètres carrés de terrain. Et quand Atomic explique qu'il a terminé la campagne solo en une soirée en empilant des armées et en bourrinant l'adversaire, les fans rétorquent qu'il ment et l'insultent. Le pauvre... Un autre ? **Driv3r**, le jeu où les flics sortent de leur voiture en refermant consciencieusement et lentement les portières pendant qu'on leur tire dessus à bout portant.



WORLD OF WARCRAFT : Dans la vallée d'Alterac, la mort vient sous bien des formes.



THE FALL : Jusqu'au test, j'ai prié pour un RPG miraculeux. En vain.



BLOODLINES : Des dialogues inspirés, matures, intelligents et très souvent hilarants.



THE CHRONICLES OF RIDDICK : Étrange, le fait qu'on puisse voir le corps de Riddick semble avoir particulièrement excité Atomic...

Magnifique. Du coup, on va plutôt parler des hits du mois. Hum. Bien. Ah là là, c'était quand même le bon temps, ce numéro : un week-end gratos à San Francisco pour les reportages de **Hellgate : London** et **Auto Assault**, quelle classe... Hein ? Ah oui. Les gros titres du numéro 171, c'est ça que vous vouliez ? Pas de problème ! C'était il y pas si longtemps alors on va pas s'éterniser dessus. Ça commence fort avec **Guild Wars**. Après la soluce de juillet et le PvP de ce mois-ci, que puis-je dire de plus ? Qu'ArenaNet file des tonnes d'améliorations gratuitement et que seules les extensions apportant du vrai contenu seront payantes ? En revanche, soyez sûr de connaître d'autres joueurs ou d'être assez social pour trouver une guilde sympa rapidement, sinon vous finirez misanthrope aggravé. Le 9/10 de GW est suivi de quelques scores honnêtes, puis d'une telle flopée de daubes qu'on ne les citera pas tous. Revenons juste sur **Boiling Point : Road To Hell** qui s'est vu patché plusieurs fois depuis sa sortie. A

SPLINTER CELL : CHAOS THEORY
UN MULTIJOUEUR UN PEU TROP FURTIF

Bon, autant prévenir : ça ne va pas être joyeux. Les joueurs ont déserté en masse le multijoueur et le coop de Chaos Theory à cause des nombreuses déconnexions que les patchs n'arrivent pas à éradiquer. Le jeu reste génial et Ubisoft a fait l'effort de fournir un éditeur de maps pour que la communauté fasse vivre son bébé, mais personne n'a le courage de se bouger pour des serveurs instables. C'est d'ailleurs devenu la croix et la bannière pour trouver des joueurs et terminer une partie. Même du temps de Pandora Tomorrow, les gens semblaient plus motivés. Et pourtant, la vie online n'était déjà pas rose. À présent, seules une ou deux grosses équipes s'affrontent régulièrement et organisent de vagues tournois. Ubisoft a montré tout autant de difficulté à gérer ses serveurs ou sa communauté à l'époque du précédent Splinter Cell et de Far Cry. Au lieu d'inventer des nouveaux moyens de faire coller de la pub pour leur catalogue dans chacun de leurs produits, ils feraient mieux de se mettre à niveau dans ces domaines. Un jeu aussi génial que le multi de Splinter Cell... Quel gâchis.



SPLINTER CELL CHAOS THEORY : heureusement, il suffit de deux ou quatre joueurs pour profiter du multi. Un must pour une petite LAN entre collègues.


PLAYBOY THE MANSION : Au moins, Faskil a pu voir de vraies filles pendant les présentations presse du jeu… (ndFask : voir oui, toucher non).

priori, rien qui peut transformer ce vilain petit canard en cygne immaculé, malheureusement. Une version d'un jeu très buggé en couverture, ça passe quand il se montre prometteur, mais quand on reçoit quasiment la même en test, ça ne le fait plus trop. Dommage.

ET ÇA REPART AUSSI SEC

Et nous voilà au compte rendu de l'E3. Alors qu'on s'attendait à subir une saison 2005-2006 toute entière dédiée aux consoles estampillées « next gen », l'avenir s'annonce finalement assez chargé pour le PC. Qu'ils y viennent, tous ces jeux, on les attend de pied ferme ! Ce n'est pas l'heure du bilan pour **Battlefield 2** et **GTA**

BROTHERS IN ARMS LA GUERRE INTIMISTE

Samedi après-midi, 14 h. Connexion au serveur Ubisoft pour Brothers in Arms. Joueurs online : 26. Waouh, trop la teuf ! Pourtant, l'originalité du multijoueur de ce FPS tactique a de quoi séduire. Match « 1 vs 1 » ou « 2 vs 2 » avec des équipes constituées d'un humain et de quelques bots dirigés par l'ordinateur, auxquels il faut donner des ordres. Comme dans la partie solo, la clé réside dans les tirs de barrage. La progression vers l'ennemi est lente et chaque mur, barrière ou obstacle, offrant une protection salutaire est convoité par les soldats et gardés jalousement. Les affrontements sont tendus. Qui va craquer le premier ? Quand l'assaut sous une pluie de grenades va-t-il être donné ? Dit comme ça, ça a l'air très bien. Sauf que personne n'y joue. BiA souffre d'un manque de serveurs dédiés, de problèmes de connexions avec Ubi.com, de bugs variés et même de vilains hackers, le jeu n'étant pas protégé. Un peu trop de problèmes pour la santé de la communauté. Ubisoft a compris l'importance du SDK pour que les joueurs talentueux désignent des cartes eux-mêmes ou créent des mods. Le kit doit déjà être disponible, mais est-ce suffisant ? J'en doute.


BROTHERS IN ARMS : En multi comme en solo, l'iron sight s'impose comme seul mode de tir efficace. Ça change de Call of Duty.


KOTOR 2 : Élu meilleur scénario de l'année par moi. Ah, j'allais oublier : à mort le D20.


TMNT 2 Battle Nexus : Seule la 3D nous permet de penser que l'on n'est pas revenu dans les années 80.

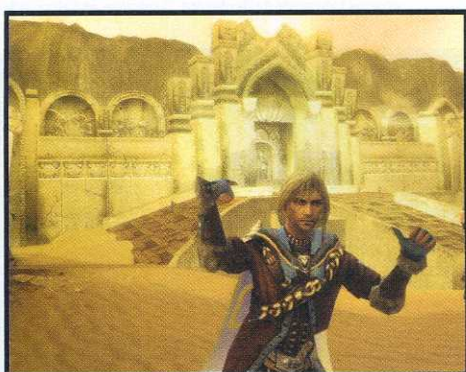

GOTCHA : Du paint-ball en FPS, pourquoi donc personne n'y avait songé plus tôt ?


GTR : Ça me rappelle le temps où mon frère passait des heures à faire des courses de 200 tours à Indianapolis 500 (sur Amiga). Au secours.

San Andreas. On va déjà y jouer à mort avant de conclure qu'on s'est bien amusé. Le partenariat de BF2 avec Gamepsy va-t-il en stresser plus d'un sur le browser de serveurs intégré ? GTA sera-t-il encore mis en cause par les médias dans des histoires de meurtres ou de vols ? Probablement. Mais ne vous inquiétez pas, on vous tient au courant. Et puis, de notre côté, on voit ce qu'on peut faire pour changer un peu le train-train de Joystick. Ça commence ce mois-ci avec un concours idiot dont le résultat se trouve quelque part dans ce numéro. En attendant, on va prendre deux ou trois jours de vacances tout de même, histoire de vérifier que le soleil se lève toujours à l'Ouest et se couche à l'Est. On reprend en septembre, promis. En croisant les doigts pour que les mois qui viennent nous remplissent les disques durs à grands coups de titres qui dépotent... Mort le PC ? C'est ce qu'on va voir... ❑



ACT OF WAR : À présent, on attend avec impatience le prochain projet d'Eugen Systems.



GUILD WARS : Bonjour à tous ceux qui m'ont contacté « ingame » après le test !

Le MMO, un loisir de bourgeois ?

Au cours de l'année, avec la sortie de WoW et celle prochaine de Guild Wars, une question a commencé à hanter pas mal de monde (votre nombreux courrier à ce sujet en témoigne) : est-il bien raisonnable de payer pour jouer tous les mois ? 15 euros par mois tout de même... c'est une somme. En tout cas pour certains. Alors, admettons que vous préfériez les garder pour des activités qui vous semblent plus sociables. Ça donne quoi pour un mois ? Un resto ? Un ciné avec un peu de pop corn ? Un concert ? Ça dépend lequel... Quelques séances de piscine, peut-être ? Deux magazines de jeux vidéo ? Euh non attendez, ça c'est important ! Ahem. Je ne dis pas qu'il faut abandonner tout ça bien au contraire, mais avec un abonnement MMO, vous comblerez facilement toutes ces longues heures où vous n'avez pas envie de sortir parce qu'il flotte ou qu'il n'y a que dalle dans les salles obscures. Si vous vous connectez une heure par mois, la rentabilité chute, c'est sûr. Et encore, je dis 15 euros, mais c'est plus souvent 12 ou 13. Alors franchement, moi je trouve que c'est l'un des loisirs les moins chers que je connaisse (et bien plus social que les ignorants veulent le faire croire). Et puis, vous n'imaginez même pas les économies en nourriture, savon, vêtements, lessive, transports, etc. À vous la vie virtuelle de luxe !



BOILING POINT : La balade et l'exploration restent un des rares bons aspects du jeu.



EMERGENCY 3 : Gérer ses soldats du feu revenait à prendre par la main un par un toute une bande de lobotomisés.

LEGO STAR WARS : Certainement pas le seul jeu basé sur la licence qu'on aurait aimé voir aussi réussi.



IL Y AVAIT UNE VIE AVANT BATTLEFIELD 2

Un an après sa sortie, Joint Operations : Typhoon Rising reste un jeu unique en son genre grâce à ses serveurs pouvant accueillir 150 joueurs et ses véhicules géants transportant des dizaines de fantassins. Comparé à Battlefield 2, le gameplay est plus réaliste et vous oblige à progresser très prudemment sous peine de vous faire balayer par une rafale de fusil d'assaut tirée à plus de cent mètres. Joint Operations met l'accent sur le combat d'infanterie tandis qu'Escalation, son extension, intègre de nouveaux véhicules plus puissants : tanks, hélicoptères de combat et motos tout-terrains pour les loups solitaires qui ne veulent pas s'entasser à dix dans un Black Hawk. Les deux étant à présent vendus ensemble, vous pouvez passer d'un FPS assez posé, où le travail d'équipe et l'infiltration sont indispensables, à un jeu plus arcade, où les véhicules dominent le champ de bataille. Pour un débutant, l'action peut paraître très confuse au premier abord. Heureusement, le tutorial vous apprend absolument tout ce que vous devez savoir sur les armes et les véhicules. Pour peu que vous fassiez l'effort de le suivre, il ne vous faudra ensuite qu'une demi-journée pour comprendre les principales mécaniques du jeu et commencer à vous amuser. Ensuite, la courbe d'apprentissage est assez longue et vous devrez passer des semaines pour réussir à vous servir de chacune des classes, puis pour maîtriser la balistique qui est l'une des plus réalistes du genre : les balles subissent l'effet de la gravité et il est possible de régler la hausse de combat des fusils à lunette pour éviter de voir vos projectiles s'écraser trois mètres devant les pieds de votre cible quand vous tirez à un kilomètre de distance.



Join Ops offre des cartes gigantesques qui font toujours plusieurs kilomètres carrés.

LARGEMENT DANS LE COUP

Novalogic a assuré un support honnête en sortant des patchs régulièrement et la communauté, bien que décadente, reste assez vaste pour vous permettre de trouver rapidement un serveur peuplé d'une centaine de joueurs. Par contre, côté mods, c'est le désert absolu : les développeurs se sont refusé à sortir un SdK et c'est tout juste si l'on peut mettre la main sur des niveaux customs… Ceci dit, entre le jeu de base et son extension, vous devriez vous retrouver avec plus d'une cinquantaine de cartes. Joint Operations est un FPS très riche, le temps que vous fassiez le tour de toutes les classes de personnages et des tonnes de véhicules (qui vont de la moto à l'aéroglisseur géant capable de transporter une demi-douzaine d'APC), il devrait déjà s'écouler plusieurs mois. Cerise sur le gâteau, le jeu intègre un mode coopératif plutôt sympathique, idéal pour se détendre en fin de LAN. Si vous réussissez à trouver le pack regroupant Typhoon Rising et Escalation pour 20 euros et que vous avez un PC qui tient la route (genre 2 GHz et une carte 3D 128 Mo), n'hésitez pas : Joint Operations est sans doute l'un des meilleurs jeux multi de 2004 !



Si tu pouvais éviter « l'indian air seat grab » quand je vise !



Quelle ambiance ! Les militaires devraient sortir une série de cartes postales.



Les tanks nécessitent au moins deux joueurs pour bouger et tirer en même temps.


Des doutes sur les graphismes ? Ouais, mais faut le voir en mouvement...

Possédé par une force mystérieuse, vous tuez un type dans les toilettes d'un bar de New York. Vous fuyez et aussitôt le jeu vous place dans la peau de la détective (et même de son assistant) qui arrive plus tard sur le lieu du crime pour tenter de l'élucider. Voici comment débute une aventure intrigante durant laquelle vous dirigerez plusieurs personnages liés par le destin. Le tout dans une ambiance oppressante, surnaturelle et parfaitement mise en scène (notamment grâce aux écrans splittés), qui pallie largement les graphismes moyens. Voilà, je ne vais pas vous répéter ce que Blutch avait raconté pour la Couv' d'avril 2004 (Joy n°158) : toutes les infos y sont encore valides. Et puis je n'ai pas envie de trop vous gâcher le scénario qui semble définitivement intéressant. Penchons-nous plutôt sur les détails du gameplay, ou plutôt des gameplay, car Quantic Dream est allé piocher des idées de plusieurs types de jeu pour confectionner Fahrenheit. Différent ? Nouveau ? Dans le contexte d'un jeu d'aventure, oui, la prise en main se révèle surprenante. Mais à part ça, rien de vraiment révolutionnaire pour l'instant.

GENRE
ilm d'aventure

ÉDITEUR
Atari

DÉVELOPPEUR
Quantic Dream/France

SORTIE PRÉVUE
eptembre 2005

FAHRENHEIT


Cette scène n'est visible qu'en bonus. D'ailleurs, à propos de strip-tease, la bande originale du jeu devrait valoir le détour.





Bonjour, moi c'est Lucas, enchanté. Ça vous dérange si je vous survole en faisant un salto et que je vous pète la tronche ?

Vis ma vie de tueur

Les contrôles se montrent particulièrement simples : le joueur déplace son personnage dans le décor et des icônes s'affichent en haut de l'écran lorsque le perso se dirige près d'un élément interactif. Au lieu de promener un pointeur un peu partout, on décide ou non de ce que l'on souhaite étudier au fur et à mesure que le jeu nous indique les possibilités et un seul mouvement du joypad valide le choix. Les dialogues suivent le même schéma : dans un temps limité, vous devez sélectionner un sujet en bougeant le pad dans la direction appropriée. Si vous ne réagissez pas, la conversation se termine. Simple, efficace, mais ça reste malgré tout une sorte de QCM habituel. Quant aux scènes d'action, on vous demande de reproduire les mouvements affichés à l'écran pour réussir une séquence et passer à la suivante, dans le plus pur style Dragon's Lair. Dans le cas d'une épreuve d'endurance, on a aussi droit à du Track & Field : appuyez le plus vite possible sur deux touches pour monter une jauge et gagner. Rien d'insurmontable et cela nous permet de « vivre l'effort de son personnage ». Bon, pourquoi pas ?

Tout est dans le rythme

Une fois devant Fahrenheit, on n'a pas le temps de vraiment douter du gameplay tellement on est pris dans l'ambiance et le rythme du jeu. David Cage propose un scénario qui me paraît valoir le détour (j'attends de le voir en entier tout de même) et un maximum de variations dans chaque scène, chaque chapitre, pour que le joueur se sente libre de réaliser sa propre histoire. Pas de puzzle logique ou mathématique toutes les deux secondes ou de manipulation d'inventaire hasardeuse, on vous demande juste de continuer à vivre et d'assumer vos choix jusqu'à la fin. Quantic Dream ne « révolutionne » pas le genre, mais semblent plutôt vouloir le réinventer et Fahrenheit pourrait bien s'avérer un jeu d'aventure digne de ce nom alors que les prétendants précédents ne méritaient plus cette appellation depuis des lustres. Cette vision des choses se révélera-t-elle la bonne ? La suite au prochain épisode ! Quel cliffhanger à la hauteur d'une série américaine ! Que voulez-vous, Fahrenheit m'inspire.

Fumble



Écran splitté à la « 24 h ».
Faudrait peut-être que je rattrape mon retard sur ces séries dont tout le monde cause, moi.

QUANTIC DREAM
LE RETOUR DE LA VENGEANCE

Mais qu'est-ce qu'ils font ? C'est un peu la question que tout le monde se posait à propos de Quantic Dream depuis le succès d'Omikron – The Nomad Soul. C'est que David Cage réfléchissait sec au renouveau du genre !
En se plantant, en plus : diffuser le jeu en épisodes téléchargeables sur le Net, une fausse bonne idée qui avait une dizaine d'années d'avance sur la réalité. Bref, changements de plans et d'éditeur égal retard.
Heureusement, Atari reprend le bébé lâché par Vivendi et file de la thune à David Cage pour qu'il continue à jouer avec son matos de Motion Capture, une des spécialités de Quantic Dream. Durant des mois, ils ont amélioré leurs maîtrises de cette technique d'animation : kung-fu, acrobaties, danser, marcher, découper un steak, coller une baffe… Tout est passé à la moulinette des caméras du studio, pour Fahrenheit, mais aussi pour des clients extérieurs : pubs, films, autres jeux, etc. Faut bien rentabiliser le truc. Le résultat à l'écran est impressionnant et rattrape les défauts du moteur 3D vieillissant. Quantic Dream continuera d'ailleurs dans cette voie : David parle déjà des caméras plus sophistiquées pouvant « capturer » le corps comme le visage, alors que cela se fait séparément à présent. Une chose est sûre, il souhaite plus que jamais produire des titres différents, des expériences ludiques où le joueur se voit offrir une qualité cinématographique et une interactivité toujours plus poussée. Ce qui rejoint l'autre marque de fabrique de QD : le talent pour concilier la vie quotidienne de ses personnages au tumulte de leurs aventures, dans un monde vivant et cohérent. Une approche qui a marqué les esprits dans Nomad Soul et qui revient dans Fahrenheit. On la retrouvera, encore plus développée, dans leur prochain titre : Omikron Karma.

La réputation de Quantic Dream s'est construit en 1999 sur un premier et unique jeu : The Nomad Soul.

Interview

Rêveur en Chef



Le provocateur, marrant, dogmatique, mégalo, sarcastique et passionné David Cage, P.-D.G. de Quantic Dream, nous parle de Fahrenheit.

Joystick : Dites, il n'est pas très joli votre jeu.
David Cage : Alors si les joueurs veulent le moteur de Doom 3, ils se trompent d'endroit. Au moins, Fahrenheit tourne sur toutes les machines et offre un environnement très vivant, très animé. La technologie, c'est comme un stylo, t'as beau avoir le meilleur du monde, si t'as pas d'idées pour ton livre, tu n'écriras rien de bon. Fahrenheit, c'est d'abord une histoire, des personnages, une ambiance,…

Du rythme aussi ? Comment avez-vous équilibré l'action et l'enquête ?
La première mouture du jeu était très lente. On a accéléré les mouvements de 40 % et viré plein de cutscenes inutiles… Et les scènes d'action restent courtes. On a beaucoup bossé le rythme.

On suit le scénario de la manière que l'on préfère. Mais si on le finit ainsi, pourquoi recommencerait-on d'une façon qui nous plairait moins ?
Mais moi je ne conseille pas de le rejouer ! J'aime bien l'idée que des pans entiers de l'histoire demeurent inconnus du joueur. Et puis on peut comparer les expériences de jeu avec ses potes.



Le plateau du studio de mocap semble tout simple, mais selon les accessoires nécessaires, un tournage peut devenir très compliqué.



INCRAZYBALL

GENRE
Irritant
ÉDITEUR
Micro Application
DÉVELOPPEUR
Lexis Numérique/ France
SORTIE PRÉVUE
Automne 2005

Alors là j'avoue, je suis impressionné : c'est la première fois que je vois une preview capable de faire exploser un testeur en cinq minutes. Je ne sais pas ce que donnera Incrazyball dans sa version finale, mais sous sa forme actuelle ce « jeu» met les nerfs à très rude épreuve. Pourtant, le concept de base a de quoi intéresser : il s'agit essentiellement de foncer à toute vitesse sur des circuits biscornus constitués d'un assemblage de tremplins, boucles verticales et autres accélérateurs. La différence avec Trackmania, c'est que là ce n'est pas une voiture supersonique qu'on pilote, mais une bille. Alors il y a plein de modes de jeu, des courses contre-la-montre évidemment mais aussi en multijoueur du Capture the Flag, des batailles avec toutes sortes d'armes, sans compter bien sûr la possibilité de dessiner ses propres circuits. Mais avant d'essayer tout ça, il faut réussir à jouer sans péter les plombs.
Et ça c'est pas gagné : piloter une bille d'Incrazyball, ça rend dingue. Pourtant à première vue les commandes semblent plutôt basiques : accélérer, freiner, tourner à droite, tourner à gauche, sauter. Mais non, c'était trop simple : contrairement à une bagnole, la bille n'a ni avant ni arrière, elle ne pivote pas autour d'un axe central pour prendre ses virages. Quand on appuie « à gauche » elle ne tourne pas : elle accélère vers la gauche, un peu comme le strafe (mouvement latéral) des FPS. Simultanément l'angle de vue pivote, modifiant la direction vers laquelle « à gauche » se trouve. C'est encore pire avec le frein/marche arrière : on commence par reculer, puis la caméra tourne autour de la bille et on ne roule plus dans la même direction. On part alors en spirale aveugle, complètement paumé, la vue bloquée à la verticale.

Perdu !



Raté !



Un chef-d'œuvre de frustration

Même après avoir pigé comment négocier les virages malgré la prise en main abominable, il reste encore à mettre tout ça en pratique sur les différents parcours proposés. Bon courage ! Dès la première leçon du tutorial, c'est l'enfer : effleurer les bords de la piste signifie se faire éjecter de sa trajectoire, voire carrément du circuit.
En fait, au lieu de glissières de sécurité on a droit à des bumpers. Non seulement il faut maîtriser les accélérations latérales au micropoil (avec un clavier), mais en plus les facétieux level designers aiment bien cacher des obstacles en sortie de virage. T'as heurté le rail au milieu de la route juste après la chicane ? Mouahaha, vole, vole petite bille ! Tombe du niveau et retourne au départ ! Qu'est-ce qu'on s'amuse ! Oh, du coup ton chrono est foutu et tu voudrais recommencer à zéro ? C'est pas prévu, reviens au menu principal et recharge tout le niveau !
Je vois... Attendez les gars, j'ai une meilleure idée : je vais désinstaller ce truc et on réglera nos comptes le jour du test.

Atomic



Et merde...



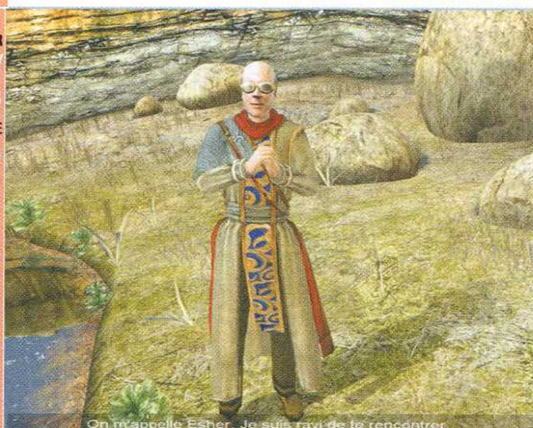
Pas d'inquiétude, vous n'aurez pas à copier des motifs aussi complexes.



Je suis stressé là, j'ai peur d'écrire. Ubisoft nous a envoyé la bêta de Myst V avec des avertissements effrayants à l'encontre de ceux qui dévoileraient un peu trop le scénario. Impossible de vous montrer plus d'un « Age » et certains sont complètement interdits de diffusion. Et pire, je ne dois pas vous raconter la fin ! Euh attendez là, c'est normal ça. Pour demander un truc pareil aux journalistes, ils ont dû expérimenter pas mal de crétinerie avec les jeux précédents, tiens. Bref, la mythique série revient pour un ultime épisode qui s'annonce tout à fait à la hauteur. Et cette fois, ils ont opté pour différents types de déplacements, du case par case classique au style FPS tellement plus agréable. Comme ça, personne ne peut se plaindre. Cyan Worlds, qui n'avait pas réalisé Myst IV mais URU, utilise ce qui semble être le même moteur, à présent légèrement dépassé. Du coup, certains décors ne m'ont pas totalement convaincu. Ça reste super joli quand même, rassurez-vous. En revanche, plus question de gestion des physiques, ni de vue à la troisième personne et de personnage pouvant sauter… Myst possède son lot de nouveautés, mais pas dans ce domaine.

GENRE
Fin d'une
...lle aventure
ÉDITEUR
Ubisoft
DÉVELOPPEUR
...yan Worlds/
États-Unis
SORTIE PRÉVUE
...tomne 2005

MYST V END OF AGES



Les modèles des personnages, animés par motion capture, sont extrêmement convaincants.

Dessiner, c'est gagner

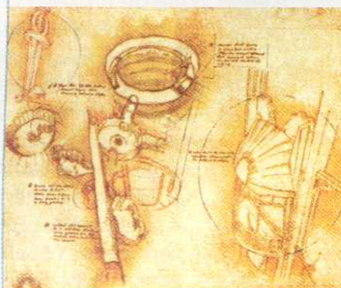
Lorgnons plutôt du côté du gameplay qui apporte une innovation majeure : la possibilité de dessiner, en l'occurrence sur des tablettes. Les dessins permettent de contrôler les Bahro, des créatures étranges, maîtres d'art de l'écriture et qui peuplent les Ages vides de population D'ni. Inutile de vous raconter toute l'histoire qui s'étale sur des générations… Celle-ci semble d'ailleurs bien expliquée par des livres écrits par Yeesha, la fille d'Atrus, devenue une femme d'âge mûr, et que l'on trouve un peu partout.

Dans Myst V, les énigmes prennent une nouvelle dimension grâce aux tablettes qui provoquent des événements ou ouvrent l'accès à divers lieux exactement comme un livre de liaison. Une des difficultés réside donc dans l'apprentissage de toutes les utilisations de ces tablettes. Viennent alors les puzzles… Plus que jamais, l'observation minutieuse de l'environnement s'avèrera vitale pour avancer, car les symboles à reproduire sur la pierre des Bahro peuvent se cacher n'importe où ! Et pas que cela. Tenez, je suis resté coincé une heure dans la salle de départ pendant que Tbf se moquait de moi. Tout ça parce que je n'avais pas remarqué la poignée sur l'une des portes et que je m'acharnais sur un livre de liaison Myst pourtant scellé. Bah, ça arrive à tout le monde. Reste à voir le scénario et ce qui se passera entre Yeesha, l'homme appelé Esher qui vous guide à travers votre quête et vous. Y aura-t-il autant d'émotion que dans Myst IV ? Je vous dirai ça dans le test, si Ubisoft ne me tue pas avant. Je ne pense pas avoir trop parlé, mais qui sait ?

Fumble



Ah bah évidemment, tout de suite… Ah là là, bravo, c'est malin !





Même pas mal ! Après une collision spectaculaire avec un concurrent, je repars comme si de rien n'était. Les joies de l'arcade.



Pour la plus grande joie des fans de deux-roues, un peu desservis sur PC, Climax rempile pour un nouveau Moto GP. Un troisième opus dont le gameplay semble à première vue assez proche de celui de ses prédécesseurs avec une prise en main rapide permettant de piloter un bolide sans passer des heures à s'emplafonner avant d'arriver à quelque chose. De toute façon, étant donné que je n'ai jamais posé mes petites fesses sur une selle, il serait prétentieux de vous donner un cours de pilotage, de discourir sur l'inertie dans les virages ou je ne sais quel autre baratin technique. Ça tombe bien : Moto GP joue la carte de la simplicité et offre une conduite résolument orientée arcade, avantage indéniable pour ceux qui désirent un plaisir de jeu immédiat, comme moi. Cela dit, si vous voulez épancher votre soif de connaissance, vous pourrez toujours vous orienter vers le tutorial. Vous y apprendrez quelques astuces de pilotage, comme celle consistant à déporter l'arrière de la moto pour

GENRE
Ça gaze !
ÉDITEUR
THQ
DÉVELOPPEUR
Climax/Grande-Bretagne
SORTIE PRÉVUE
Septembre 2005

MOTO GP ULTIMATE RACING TECHNOLOGY 3



prendre un virage serré. Les modes de jeu classiques sont bien entendu au rendez-vous : Course rapide, Championnat et Multijoueur. À vous d'évoluer dans la carrière de votre choix (Grand prix, 600cc, 1000cc et 1200cc) pour débloquer circuits, pilotes et motos. Mais la grande nouveauté de ce troisième opus est à chercher du côté du mode Extrême, sorte de « street racing » qui vous permettra d'aller user vos gommes en dehors des circuits, en rase campagne ou dans les rues de villes imaginaires.

Point mort

Mais en dehors de ce nouveau mode de jeu, rien de bien neuf derrière le guidon. En outre, Moto GP3 souffre de graphismes un peu légers, même si des efforts ont manifestement été faits depuis le dernier épisode et qu'il ne s'agit ici que d'une version bêta. De prime abord, l'habillage visuel est bluffant avec des effets de vitesse très bien foutus. Mais dès que le regard s'attarde sur les détails, on ne peut s'empêcher d'avoir une désagréable impression de « poudre aux yeux ». Les textures manquent de finition, les modèles de motos semblent un peu grossiers et le décor n'est finalement pas aussi détaillé qu'il y paraît. Avec la puissance actuelle des PC, on était quand même en droit d'attendre quelque chose d'un peu plus évolué qu'un énième portage à la va vite d'un jeu Xbox. Même si nos bécanes sont plus silencieuses que ces monstres d'acier, elles n'en restent pas moins de véritables bêtes de course dont on aimerait parfois tirer le meilleur parti. Malgré cette légère déception visuelle, qu'il faudra confirmer ou infirmer lors du test, et un manque de réelle originalité, Moto GP3 s'annonce comme un très bon titre dans la continuité de cette excellente série et sur lequel on se surprend à revenir fréquemment afin d'exécuter quelques tours de pistes supplémentaires.

Cyd



Pour l'instant, l'I.A. ne semble pas être très poussée. Les autres pilotes poursuivent leur itinéraire quitte à provoquer un accident. Rageant.

Les mateurs apprécieront de pouvoir admirer leur course sous tous les angles grâce à l'option replay.






Fallait pas l'énerver.

Suite à l'attaque d'une bande de malandrins, le village dans lequel vit notre héros est mis à feu et à sang. On torture sa famille, on boute le feu à sa maison, bref on lui pourrit la vie de toutes les manières possibles. Le voici donc seul au monde, résigné à mourir comme les autres. Heureusement, un lanceur de sorts philanthrope qui passait par là décide de lui sauver la peau. C'est bien connu : les petits villages paumés attirent toujours de puissants magiciens aimant jouer les rédempteurs. Ces événements dramatiques vont marquer le point de départ de votre histoire. Car les héros naissent toujours sur les cendres d'une tragédie, pas en planquant leurs fesses en attendant que ça se passe. Il suffit de regarder Conan pour s'en convaincre. Encore jeune et pur, notre villageois va être pris en main par une guilde dont les membres vont lui enseigner l'art du combat, histoire de ne plus courir le risque de se faire défoncer à l'avenir. Maîtriser les attaques au corps à corps avec une épée, l'affrontement à distance avec un arc et focaliser sa volonté pour


Trop de colère en lui je sens. Du côté obscur il sombrera.

lancer des sorts sera désormais son quotidien. Et c'est à vous, incarnant ce nouveau héros surentraîné, de choisir votre destin, d'améliorer vos aptitudes au combat dans la branche que vous préférez et de basculer ou non du côté obscur. Dans Fable : The Lost Chapters, vous suivrez la voie du bien ou du mal selon les actes et les relations que vous entretiendrez avec les personnages rencontrés. Votre apparence trahira d'ailleurs cette orientation au fil de l'aventure. C'est-à-dire que votre caractère, qu'il soit sournois ou angélique, finira par se refléter sur l'apparence physique de votre personnage. Une liberté d'action qui donne à Fable : The Lost Chapters tout son sel et promet une expérience de jeu particulièrement riche et fun.

GENRE
RPG
ÉDITEUR
Microsoft
DÉVELOPPEUR
Lionhead
udios/Grande-Bretagne
SORTIE PRÉVUE
Automne 2005

FABLE THE LOST CHAPTERS


C'est bon t'énerve pas, je te file ma thune, mes fringues et mon matos.



Un gros potentiel

Côté gameplay, c'est du RPG classique à la troisième personne : le héros se prend en main facilement et aucun temps d'adaptation n'est nécessaire tant les commandes sont intuitives. Les déplacements s'effectuent avec les flèches directionnelles et un simple clic suffit à réaliser des actions basiques comme « parler » ou « attaquer ». Côté réalisation, on est en droit d'émettre quelques regrets concernant l'aspect visuel. Même s'il n'y a rien de dramatique, le moteur 3D a pris quelques rides et certaines animations manquent de fluidité. Ça n'enlève en rien le plaisir de jeu et l'envie de poursuivre l'aventure se renforce d'heure en d'heure. Ceux connaissant ce « jeu de rôle » sur Xbox pourront même découvrir de nouvelles régions à explorer, des armes supplémentaires et davantage de quêtes à accomplir. Pour une fois qu'un portage console/PC bénéficie de contenu additionnel, on ne va pas s'en plaindre. En tout cas, cette version optimisée s'annonce excellente, même si, à première vue, les accros de titres comme Morrowind risquent de rester sur leur faim.

Cyd

Ça devient une mauvaise habitude chez Microsoft : ne pas autoriser la diffusion de captures d'écran « maison » pour les versions bêta. Du coup, les screens que vous voyez ici sont des images officielles de l'éditeur. Inutile de préciser que c'était évidemment moins beau sur ma version…

ZZZZZ. MREUGH !? MAIS ? QU'EST-CE QUE VOUS FAITES LÀ ? D'AILLEURS, QU'EST-CE QUE JE FAIS LÀ ? VOUS AVEZ VU L'ACTUALITÉ ? C'EST D'UN VIDE... HEUREUSEMENT QUE DANGEROUS WATERS EST ENFIN ARRIVÉ À LA RÉDACTION. EN EFFET, CE N'EST PAS GRÂCE À TRUCK ME HARDER OU L'ADD-ON DE SÖLDNER QU'ON VA S'ÉCLATER. UN BON POINT QUAND MÊME POUR CELUI DE ROLLER COASTER TYCOON 3 QUI RÉUSSIT À RELANCER DURABLEMENT L'INTÉRÊT DU TITRE ORIGINAL. MOYENNE DE LA CLASSE CE MOIS-CI : 5,7/10. PAS FAMEUX.

Bishop





JEU DU MOIS

DANGEROUS WATERS

ÉDITEUR BATTLEFRONT.COM **DÉVELOPPEUR** SONALYSTS

DANGEROUS WATERS, LA SIMULATION ULTIME DE COMBATS NAVALS EST ENFIN TESTÉE DANS JOYSTICK. IL AURA FALLU LE TEMPS, MAIS LE RÉSULTAT EST À LA HAUTEUR DE NOS ATTENTES.

Liberté d'expression



APRÈS UNE CURE DE DÉSINTOX' PC DU CÔTÉ DE VANCOUVER, QUI M'A PERMIS DE FILER LES CLÉS DU MAG À FASK, JE FAIS COMME TOUT LE MONDE : J'ATTENDS LE PATCH DE BATTLEFIELD 2. CELUI QUI FONCTIONNE... EN ESPÉRANT QU'UN JOUR L'INTERFACE AILLE AUSSI VITE QUE LE MOTEUR 3D DE CET EXCELLENT TITRE.

Le jeu du moment
BATTLEFIELD 2
Le jeu attendu
PREY



JE REVOIS ENCORE LE SOURIRE EXPLICITE DE CAF AVANT DE SE BARRER EN VACANCES : « FASK, POUR CE SPÉCIAL ÉTÉ, TU AS CARTE BLANCHE ! ». DU COUP, VU L'ACTU PEU ENGAGEANTE, ON EN A PROFITÉ POUR VOUS GLISSER QUELQUES DOSSIERS DE QUALITÉ. BON, O.K., ON A AUSSI PÉTÉ UN CÂBLE AVEC DES JEUX BIEN DÉBILES POUR AGRÉMENTER VOS JOURNÉES SUR LA PLAGE. HISTOIRE DE PRÉSERVER L'ÉQUILIBRE COSMIQUE.

Le jeu du moment
JOYSTICK SPÉCIAL ÉTÉ
Le jeu attendu
F.E.A.R.



D'AVOIR ÉCRIT LE DOSSIER SUR HAMMER M'A REDONNÉ ENVIE DE M'ATTELER À MON MOD SOLO POUR HALF-LIFE 2. JUSQUE-LÀ C'ÉTAIT SIMPLEMENT UN CONCEPT. MAINTENANT, LES PREMIERS ESSAIS SONT EN COURS. BON, JE SENS QUE LA MOTIVATION RISQUE D'ÊTRE HANDICAPÉE PAR LES CHALEURS INSUPPORTABLES QU'ON ENDURE ACTUELLEMENT. SI JE PONDS UN TRUC POTABLE, ON VOUS TIENDRA AU COURANT.

Le jeu du moment
GTA SAN ANDREAS
Le jeu attendu
F.E.A.R.

Voici le descriptif de notre fabuleux système de notation sur 10 et des icônes qui s'y rapportent. C'est basique, scolaire mais tellement efficace. Et tout en finesse, comme nous.





Réseau local : Cette icône est accompagnée d'un chiffre qui indique le nombre de joueurs et mentionne les protocoles disponibles. Par défaut, le protocole est le TCP/IP.



Internet : Même chose pour l'icône Internet qui signale que le jeu est jouable sur Internet via le protocole TCP/IP.



Au secours ! Nécessite une très grosse configuration



Stop Doublage pourri



Démo présente sur le DVD-Rom ou/et le CD-Rom



Jeu majeur et indispensable

0 Moins fun qu'un CD vierge. **1** Foutage de gueule pur et simple. **2** Expérience traumatisante. **3** Pas grand-chose à sauver. **4** Oui mais non. Dommage. **5** À la rigueur, pour les fous furieux du genre. **6** Pas mal, mais quelques problèmes gênants. **7** Bon jeu, bien réalisé. **8** Très bon jeu, une valeur sûre. **9** Exceptionnel. **10** Une future référence.

ACTION/TACTIQUE



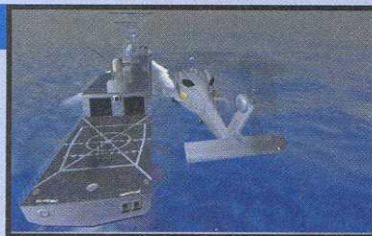
1) **Battlefield 2**
Dice/Electronic Arts
2) **S.W.A.T. 4**
Irrational Games/Vivendi Universal Games
3) **Splinter Cell Chaos Theory**
Ubi Soft/Ubi Soft

STRATÉGIE/GESTION



1) **Act of War**
Eugen Systems/Atari
2) **Rome Total War**
The Creative Assembly/Activision
3) **Warcraft III : The Frozen Throne**
Blizzard/Vivendi Universal Games

SPORT/SIMULATION



1) **Dangerous Waters**
Sonalysts/Battlefront.com
2) **Pro Evolution Soccer 4**
Konami/Konami
3) **GTR**
Sim Bin/Atari

MMORPG



1) **Guild Wars**
Arena Net/NC Soft
2) **World of Warcraft**
Blizzard/Vivendi Universal Games
3) **Lineage 2**
NC Soft/NC Soft

JEU DE RÔLE/AVENTURE

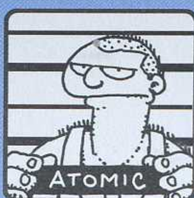


1) **Myst IV : Revelation**
Ubi Soft Montréal/Ubi Soft
2) **Vampire The Masquerade : Bloodlines**
Troïka Games/Activision
3) **Star Wars : Knights of the Old Republic**
Bioware/Activision



En été, il est conseillé d'éviter de s'exposer au soleil, de ne pas pratiquer d'activités physiques lorsqu'il fait très chaud et de boire beaucoup pour éviter la déshydratation. J'ai tout de suite moins l'impression d'être une larve quand je reste mes journées devant mon PC à boire du coca. Je ne fais qu'appliquer des conseils de sécurité.

Le jeu du moment
Guild Wars
Le jeu attendu
Pro Evolution Soccer 5



Le Dr. Loser est un petit malin. Ce n'est pas avec les quelques tests qu'il rédigeait pour Joystick qu'il avait une chance de faire fortune, alors il a soigneusement étudié la rédac et il a changé de stratégie : il a ouvert un bistrot. Si vous aussi vous souffrez de la soif en ce terrible mois d'août parisien, rendez-vous Chez Wat (www.chezwat.fr/).

Le jeu du moment
Transpirer
Le jeu attendu
F.E.A.R.



Ce spécial été aura été riche en expérimentations débiles ! Au début, je ne croyais vraiment pas que l'idée du concours « Joystick teste ses lecteurs » serait acceptée par Caféine. Mais si, en fait. Quel fourbe ! Bon ben, ça tombe bien j'ai d'autres idées idiotes en stock à lui proposer. Je me demande jusqu'où on peut le pousser...

Le jeu du moment
Battlefield 2
Le jeu attendu
F.E.A.R.



Les bulles générées par l'hélice produisent une signature acoustique caractéristique qui démasque le sous-marin. À éviter à tout prix.

LES SIMULATEURS MILITAIRES N'ONT PLUS LA COTE DEPUIS QUE LES FPS SE SONT IMPOSÉS. LOCK ON, LE DERNIER EN DATE À TENIR LA ROUTE, NE SE CONSACRAIT QU'AUX AVIONS. DANGEROUS WATERS VOUS DONNE RENDEZ-VOUS SUR ET SOUS L'EAU POUR DE STRESSANTES SESSIONS DE JEU.

Dangerous Waters

SIMULATION





Les sonobuoys, sorte de sonars lâchés depuis les airs, sont particulièrement efficaces.



CONFIG MINIMUM CPU 550 MHz, 128 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo
ÉDITEUR Battlefront.com
DÉVELOPPEUR Sonalysts Combat Simulations/États-Unis
TEXTE ET VOIX EN ANGLAIS

Pour se rendre compte des a priori qui règnent dans le jeu vidéo, il suffit d'installer Dangerous Waters et de prêter l'oreille aux commentaires des gens jetant un œil à l'écran. On entend alors de tout : de l'ironique « ça a l'air palpitant… » au sincère « houlà, c'est quoi ce truc chiant ? » en passant par le très surfait « c'est pas très joli ». Il faut reconnaître que même pour une simulation, Dangerous Waters n'est pas étincelant. Il est également vrai qu'on attend parfois deux heures sans qu'il ne se produise un évènement significatif. Et pourtant c'est intéressant ? Oh que oui.

Le stress de l'attente

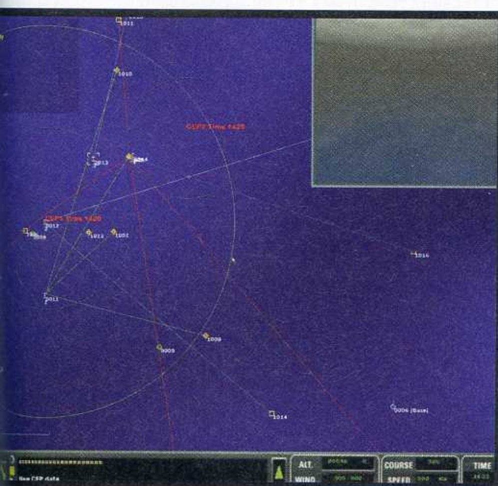
Imaginez-vous au commandement d'un sous-marin de la marine des États-Unis. Votre bâtiment avance lentement dans les eaux froides de l'océan Pacifique. L'équipage connaît la procédure, tout a été arrimé afin qu'aucun bruit ne vienne troubler la quiétude des fonds marins. Quelque part dans les environs croise un sous-marin russe, détourné par des rebelles. Leurs intentions sont inconnues mais l'état-major les suppose belliqueuses. Votre mission : couler le navire dès lors qu'il s'approche dangereusement de la côte. Sur le sonar, de nombreux contacts s'affichent. Navires marchands, bâtiments militaires participant à la même opération que vous et, perdue dans le bruit ambiant, votre cible. Les minutes s'écoulent, les changements de cap se succèdent, mais

Complément d'infos

Ne cherchez pas Dangerous Waters chez votre revendeur agréé, il ne l'aura sans doute pas. En effet, le jeu n'est pas distribué en France. Pour l'obtenir, il faut le commander sur le site Battlefront.com. Il existe en deux versions, une light (environ 45 euros) et une deluxe (environ 55 euros). Cette dernière est livrée avec le manuel imprimé de 570 pages. Mon conseil : préférez celle-ci. Vous économiserez d'autant plus en cartouches d'imprimantes que la doc est totalement indispensable. Par ailleurs, Dangerous Waters jouit d'une communauté active et motivée qui s'épanouit notamment sur les forums anglais de www.subsim.com (régulièrement visités par les développeurs du jeu) et ceux plus français de www.mille-sabords.com.

Même sous l'eau on peut lancer des missiles de croisière.



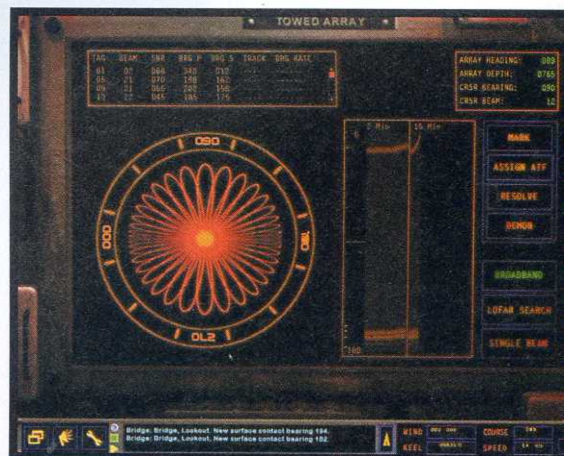


Rapidement, la carte se transforme en une pelote de points et de lignes. Comptez quelques heures avant de pouvoir vous y retrouver du premier coup.

rien de significatif n'apparaît. Pourtant, il faut redoubler de patience et se retenir d'utiliser le sonar actif qui, s'il révélerait probablement la position de l'ennemi, signalerait immédiatement votre présence. Une nouvelle fois, vous ordonnez à vos hommes de passer sous la couche thermique. Cette frontière entre les températures chaudes et froides du milieu marin tend à créer une zone « d'ombre sonore ». Votre équipage vous informe que la profondeur que vous avez souhaitée est atteinte. Il faut maintenant attendre que la TB-23 (le sonar embarqué, sorte de fil tracté qui suit les mouvements de sous-marins) soit au même niveau. Au fur et à mesure que les hydrophones rejoignent leur nouvelle profondeur, un signal très faible commence à apparaître. Trop faible pour l'identifier formellement, les premières fréquences perçues n'excluent cependant pas un bâtiment soviétique. Quelques manœuvres plus tard, la confirmation est là, il s'agit bien de notre poisson. Il faut alors déterminer sa course (la direction dans laquelle il se dirige), la distance à laquelle il se trouve et sa vitesse. Une fois ces éléments intégrés dans le poste de tir, vient le moment le plus périlleux. Que faire ? Le navire est loin, si on envoie une torpille maintenant il peut réussir à lui échapper. Mais se rapprocher augmente le risque d'être détecté à son tour et de ruiner la mission. Tant pis, il faut prendre le pari de tirer tout de suite. Vous ordonnez l'ouverture des portes du logement numéro 4, la cavité se remplit et se pressurise. Feu ! La torpille se précipite vers la position supposée du sous-marin ennemi qui commence immédiatement à faire plus de bruit. Pour l'éviter, il tente une procédure de fuite qui le force à augmenter sa vitesse et à caviter (l'hélice tourne tellement vite qu'elle crée de petites bulles qui génèrent un bruit caractéristique). L'équipage est inexpérimenté et n'arrive pas à esquiver votre missile sous-marin. Une explosion retentit, à cette profondeur il n'y aucune chance d'y survivre. Paix à leurs âmes.

Gameplay étendu

Bilan : 2 heures de jeu, 5 minutes d'action et de stress, 100 % de bonheur. Cette scène, vous auriez certes pu la vivre dans Sub Command. Cependant, Dangerous Waters étend son gameplay bien au-delà en proposant maintenant de prendre en plus le contrôle d'avions, d'hélicoptères ou de bateaux. Si chaque plateforme garde le concept – la détection et l'identification de cibles – chacune dispose d'outils un tantinet différents. Ainsi, les sous-marins s'appuient énormément sur leur furtivité et leurs sonars. Les hélicoptères, en revanche, profitent de leur vitesse pour localiser rapidement une menace, tandis que les avions feront plus souvent appel à leur sonar



Un peu de technique

Si vous souhaitez profiter du moteur 3D dans toute sa (relative) splendeur, prévoyez un processeur 1 GHz et une carte graphique décente. Si vous n'en avez rien à cirer (et je vous comprends), la configuration minimale suffit amplement.

Vous utiliserez souvent les sous-marins pour débarquer les forces spéciales.



En cas de besoin, on peut apponter sur sa frégate pour se recharger en sonobuoys et en armes.

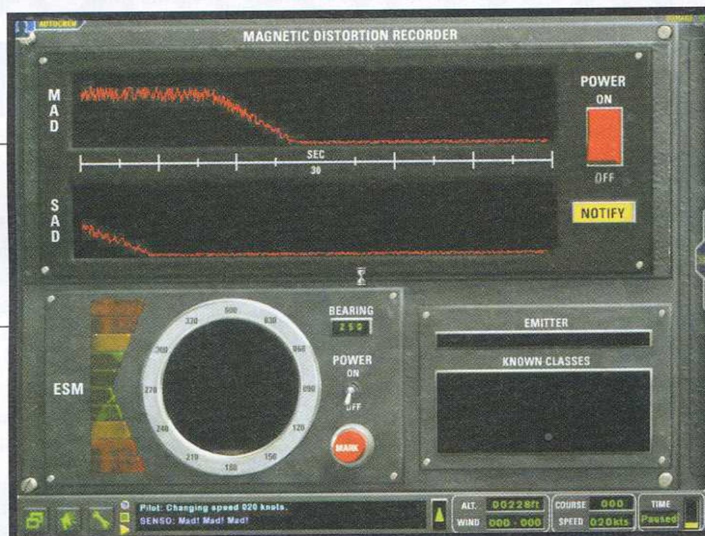


parachuté (les sonobuoys) ou à leur caméra. La précision de la modélisation des profils sonores effectués par Sonalysts est exemplaire. Et quand d'aventure un joueur trouve une imprécision, le développeur sort très vite un patch pour corriger sa boulette. Si le jeu solo propose une campagne variée et un générateur de missions aléatoires fort pratique, Dangerous Waters prend évidemment toute sa dimension en multijoueur. Outre le mode Versus qui permet à plusieurs individus de se mesurer les uns aux autres, on apprécie particulièrement la présence du mode multistation qui assigne une tâche précise à une personne sur le navire. Par exemple, l'un s'occupera du sonar tandis que l'autre gérera le poste de tir. Évidemment, une bonne communication est indispensable entre les deux opérateurs pour obtenir un résultat correct, mais avec un peu d'entraînement on y arrive et c'est l'éclate.

Terrain connu

On retrouve bien sûr la base de donnée de l'U.S. Naval Institute qui offre quantité d'informations utiles en cours de partie, mais également l'éditeur de campagne (utilisé pour créer celle du jeu) et la possibilité de donner des ordres au micro (à condition de parler anglais). L'intelligence artificielle de l'équipage automatique, amélioré pour l'occasion, vous simplifiera la vie en s'occupant des postes que vous ne voulez pas gérer. Le moteur 3D est plus fignolé mais reste globalement gadget puisque ce qui apparaît dessus provient uniquement des informations que vous lui fournissez. Autrement dit, si vous pensez détecter un navire à un endroit précis et qu'il ne s'y trouve pas, il sera pourtant sur l'affichage 3D. Les puristes désactiveront donc cette option. Saluons quand même l'effort qui a été fait pour le rendre plus abouti que celui de Sub Command. Seuls regrets mineurs : le manque d'ergonomie un peu pénible que l'on rencontre parfois à certaines stations et l'interface, globalement austère. Dangerous Waters s'adresse aux fans hardcore de simulation et aux passionnés de précision avec tout le brio requis. Son réalisme millimétré et le suivi permanent de Sonalysts en font le nouveau titre de référence des jeux de bataille navale.

Bishop



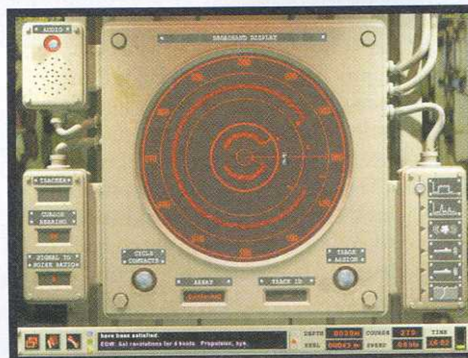
Le détecteur d'anomalie magnétique analyse le champ magnétique de la planète pour repérer une distorsion, généralement créée par une masse métallique sous l'eau.

En Deux Mots

Si votre unique plaisir c'est de vider des chargeurs en sautant sur des caisses, passez votre chemin. Dangerous Waters ne laisse aucune place à l'improvisation ou à l'impétuosité. La réussite implique une discipline et une rigueur stricte, à la hauteur du réalisme de ce simulateur.

- + Réalisme de la simulation
- + Les différentes plateformes
- + L'éditeur de missions et de missions rapides
- − Ergonomie pas toujours parfaite
- − Difficile pour le débutant

Note	Critère
8	TECHNIQUE
6	ARTISTIQUE
9	INTÉRÊT

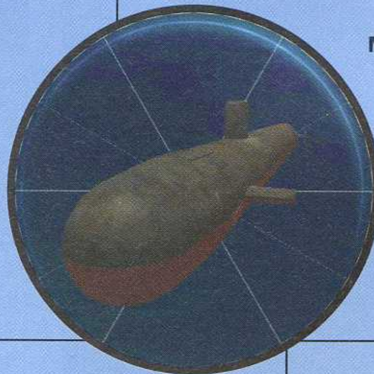


Le radar de l'Akula n'est pas des plus lisibles.



L'avion de reconnaissance P3C Orion

Initialement prévu pour la détection et l'élimination de cibles sous-marines, le P3C a évolué en plateforme multimission. Doté d'un radar longue portée et d'une caméra lui permettant d'identifier des cibles inconnues, il s'est particulièrement illustré durant la guerre en Irak. Sa capacité d'embarquer missiles et bombes lui assure également une dimension offensive. Il s'agit de l'unité la plus atypique de Dangerous Waters, notamment à cause de sa vitesse élevée qu'il faut garder en tête lors des opérations.



Le sous-marin Los Angeles

Navire-phare des jeux de Sonalysts depuis 1997, les sous-marins américains type 688i sont les plus faciles à prendre en main. C'est plus particulièrement son sonar en cascade qui vous facilitera la vie en offrant un historique et un repérage aisé des signaux les plus discrets. Son panel varié d'armes embarquées le rend capable d'éliminer pratiquement n'importe quelle menace.

L'hélicoptère MH-60 Seahawk

Complément indissociable des frégates dans le jeu, le Seahawk étend leur capacité de détection de manière drastique. Équipé de missiles Penguin ou Hellfire, il peut aisément engager des cibles navales ou terrestres de petite taille, tandis que ses torpilles Mk 46 et Mk 50 se focaliseront plutôt sur les sous-marins. Ces derniers n'auront que peu de chance face au MH-60 et ses multiples moyens de détection. Sa vitesse lui permet de quadriller une zone de sonobuyos, qui lui permettront de cerner une cible sous-marine dont la position exacte sera confirmée rapidement par son sonar filaire passif et actif. Perçue comme l'unité la plus simple à jouer de Dangerous Waters, elle permet de s'initier simplement à l'utilisation des sonars.





Le sous-marin Seawolf

Lorsque les pays du Tiers-Monde commencèrent à acquérir les sous-marins diesel de la Russie, les États-Unis ont ressenti le besoin de concevoir une plateforme nucléaire capable de les détecter tout en restant aussi discrète qu'eux. De ce désir est né le Seawolf. Rapide, silencieux, lourdement armé et bourré de technologie, il est souvent perçu comme le sous-marin le plus puissant du jeu. Typiquement le genre de raisonnement qui amène des capitaines trop fiers à faire des erreurs qui se soldent souvent par un échouage au fond de l'eau.

Le sous-marin Akula

La réponse soviétique au Los Angeles. Discret et efficace, son plus gros défaut provient, à mon sens, de son sonar qui requiert une attention constante. À réserver aux fans de la marine russe.



La Frégate Oliver Hazard Perry

Véritable couteau suisse de la mer, les frégates de classe Oliver Hazard Perry sont capables de mener des missions contre des cibles maritimes, terrestres, aériennes ou sous-marines, notamment grâce aux hélicoptères embarqués. Robustes, peu coûteux, capables de rester longtemps en mer et de faire face aux éléments déchaînés, ces navires prennent une dimension particulière dans Dangerous Waters et demandent au joueur une polyvalence captivante.



Le sous-marin Kilo

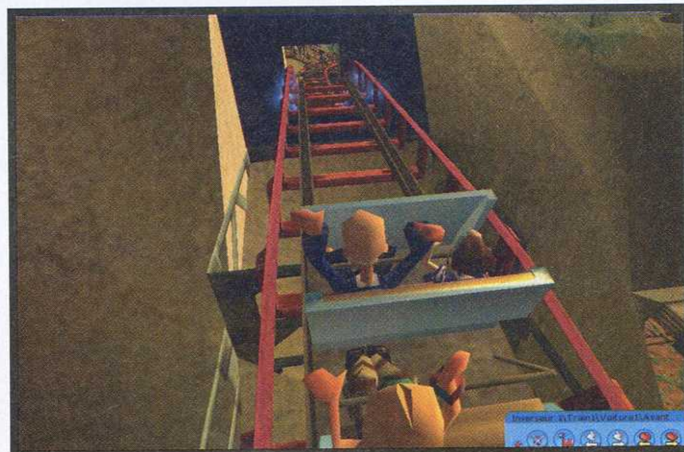
Surnommé le trou noir par les militaires de l'OTAN, le Kilo est le sous-marin le plus discret du monde. Certes, il n'est pas à la pointe de la technologie, mais vous ne trouverez pas mieux pour effectuer une mission de manière furtive. Décliné en différentes versions (dont les versions améliorées russe et chinoise), le Kilo est le seul sous-marin diesel jouable. Du coup, sur les missions un peu longues, vous devrez peut-être refaire surface pour recharger vos batteries, vous rendant extrêmement vulnérable par la même occasion.



STOP SURARMEMENT

Un complexe aquatique génial, un petit chemin et c'est la cohue.





Les tunnels, absents depuis le passage à la 3D, sont de retour.

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 384 Mo de RAM, carte vidéo 64 Mo T&L
ÉDITEUR Atari
DÉVELOPPEUR Frontier Development/ Grande-Bretagne
TEXTE ET VOIX en anglais dans la version testée

RollerCoaster Tycoon 3 Délires Aquatiques

ADD-ON DÉSALTÉRANT

LES PRÉCÉDENTS ROLLERCOASTER TYCOON AVAIENT DÉJÀ BÉNÉFICIÉ D'UNE FLOPÉE D'EXTENSIONS, DE QUALITÉ SOUVENT INÉGALE. CE NOUVEL OPUS NE DÉROGE PAS À LA RÈGLE ET SE VOIT GRATIFIÉ D'UN PREMIER ADD-ON BAPTISÉ DÉLIRES AQUATIQUES. COUP DANS L'EAU OU OCÉAN DE BONHEUR ?

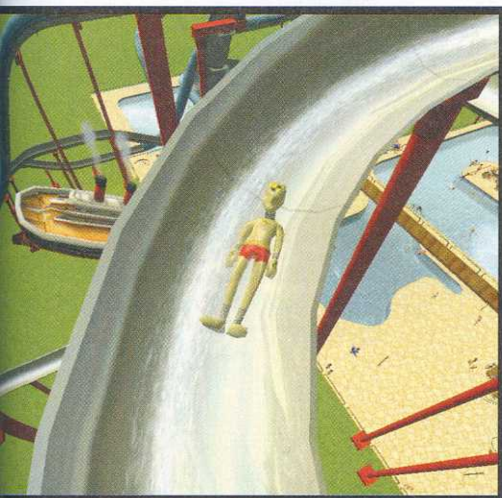
Si après de nombreuses heures de construction studieuse, vous aviez fini par laisser RollerCoaster Tycoon 3 de côté, vous pouvez le réinstaller immédiatement. Délires Aquatiques, premier add-on de ce prodigieux jeu de gestion de parcs d'attractions est une véritable aubaine pour les fans du titre original. Tout d'abord, il augmente considérablement le nombre d'éléments proposés. Ainsi, on trouve de nouvelles attractions, des manèges inédits et des bouts de décors supplémentaires, le tout en quantité largement suffisante pour compléter vos parcs déjà créés. Ensuite, il corrige certains petits bugs (malheureusement, pas tout, mais c'est déjà ça) et en profite même pour améliorer l'interface au passage. Je ne vous cache cependant pas que son utilisation n'est toujours pas aussi intuitive qu'on le souhaiterait et on effectue souvent de nombreux clics pour supprimer un objet et rajouter un morceau de chemin par exemple. C'est parfois agaçant quand on crée un tunnel coincé entre les attractions.

J'ai glissé dans la piscine

La principale nouveauté de cette extension est l'apparition des zones aquatiques. Je vous épargne le couplet sur l'été et la chaleur caniculaire, on vous l'a déjà servi un grand nombre de fois (NDLR : et pour le coup, une fois de plus). Il faut cependant reconnaître que Délires Aquatiques arrive à point nommé pour rafraîchir les allées de vos parcs d'attractions. À part une fontaine de-ci, de-là ou un plan d'eau, les niveaux de RollerCoaster Tycoon 3 étaient plutôt secs. À la différence des autres manèges, les piscines n'ont pas de taille fixe et vous laissent

Une piscine de nuit, l'été, avec un feu d'artifice. Que demander de plus à part une boisson fraîche ?





En testant les toboggans avec des mannequins, vous éviterez à vos visiteurs de s'écraser dans les murs de la piscine (mais c'est moins rigolo).



Un peu de technique

RollerCoaster Tycoon 3 était un poil gourmand, cela ne s'arrange pas avec cette extension et sa gestion de l'eau. Soyez prévenus : j'ai été forcé de réduire les détails sur mon P4 3GHz épaulé par 1 Go de Ram et une Radeon X850 XT PE. Ouch.



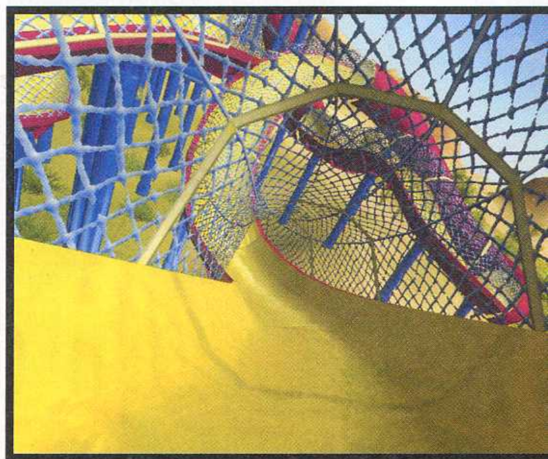
Réalisez des shows boostés d'effets spéciaux grâce au MixMaster.

donc une liberté de création notable. Par ailleurs, il est possible de les empiler pour permettre à vos visiteurs de plonger de l'une à l'autre et de barboter sur plusieurs niveaux. Afin d'attirer encore plus de clients, vous pourrez également agrémenter les bords de vos bassins de transats, parasols, douches et bains bouillonnants. Et pour être complet, on peut aussi coller quelques surveillants de baignades. Ces derniers sont plutôt sérieux mais manquent de réalisme : malgré une surveillance discrète (mais constante) je n'en ai vu aucun descendre de sa chaise pour draguer les célibataires en bikini. Pas très crédible, tout ça. Bien sûr, un parc aquatique qui se respecte propose des piscines à vagues et surtout, des toboggans : des classiques qui usent le maillot de bain à force de frottements, des descentes en bouées, et même quelques animations plus originales comme ces énormes entonnoirs dans lesquels chutent avec excitation vos visiteurs.

Dark lord of the Mix

Pour ceux qui chercheraient quelque chose de plus calme et reposant, il est possible de monter des shows de dauphins et d'orques. Ces derniers sont nettement plus dynamiques que les autres attractions de type « spectacle » puisque c'est vous qui décidez de la nature des tours grâce au MixMaster, sorte de « banc de montage » qui vous permet de chorégraphier vos représentations. Si vous aviez trouvé cette fonctionnalité un peu limitée dans le titre original, en regard du temps à consacrer pour créer quelque chose de qualité, je ne saurais trop vous conseiller de lui donner une seconde chance. Grâce à l'ajout de lasers et en coordonnant le tout avec un spectacle de dauphins par exemple, vous disposerez d'un outil idéal pour réaliser des animations de qualité qui raviront vos spectateurs. Mais Frontier ne s'est pas arrêté là et vous propose de découvrir toutes ces nouveautés à travers une campagne s'étalant sur huit missions aux objectifs variés. Je ne vous cacherai pas qu'au moment de recevoir cet add-on, j'étais un poil blasé par RCT3. Pourtant, en quelques heures de jeu à peine, j'ai replongé jusqu'au cou dans la construction de parcs gigantesques. Probablement pas de quoi convaincre les réfractaires au titre original, mais une vraie mine pour les fans. Merci Frontier !

Bishop



Quelques conseils

Les zones aquatiques n'ont pas de files d'attente et peuvent même avoir plusieurs points d'entrée. En conséquence, n'hésitez pas à construire le mégacomplexe aquatique au milieu de votre parc. Par ailleurs, ne faites pas la même erreur que moi et laissez de la place autour des entrées (voir screenshot). Pensez également à coller des boutiques de vente de maillots de bain et de jouets gonflables afin de maximiser vos profits. Enfin, si vous souhaitez avoir un plus grand choix d'attractions préconstruites, n'oubliez pas de jeter un œil sur le site www.atari.com/exchange/rct3 qui héberge les créations des autres joueurs.

En Deux Mots

Pour répondre à une logique commerciale, Frontier aurait pu sortir une extension minimaliste ne comportant que quelques attractions. Ils ont cependant choisi de satisfaire les fans avec cet add-on sérieux, qui offre de véritables extensions ainsi qu'un nombre suffisant de nouveautés. Moi, j'en redemande.

- \+ Piscines et toboggans
- \+ MixMaster amélioré
- \+ Création de décors améliorée
- − Toujours très gourmand
- − Interface encore perfectible

Note	Critère
6	Technique
7	Artistique
8	Intérêt



Quand vous voyez une grosse pierre plate, c'est que vous allez poser des trucs dessus et fabriquer un objet.



CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 256 Mo DE RAM, CARTE VIDÉO 32 Mo
ÉDITEUR THE ADVENTURE COMPANY
DÉVELOPPEUR KHEOPS STUDIO/FRANCE
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

Au Cœur de Lascaux

AVENTURE DÉFENDABLE

DEPUIS LA BÊTA, JE CROIS QUE TOUS LES SALARIÉS DE FUTURE SONT PASSÉS DERRIÈRE MOI PENDANT LE TEST DE CE JEU POUR LÂCHER UN « OH MON PAUVRE VIEUX ! » ET MOI DE DÉFENDRE AU CŒUR DE LASCAUX INLASSABLEMENT.

Arok est un jeune homme qui n'a pas beaucoup de chance dans la vie. D'abord, il a une sale tête et surtout c'est un piètre chasseur. C'est d'autant plus embêtant qu'Arok est un peu Cro-Magnon sur les bords et qu'à cette époque reculée, les êtres humains doivent chasser l'aurochs sauvage et cueillir des limaces pour survivre. Les hypermarchés mammouth restent bien trop rares et perdus en banlieue, ce qui fait super loin quand personne n'a encore inventé la bagnole.
Bref Arok est un loser, mais c'est pas grave, car il s'avère aussi être artiste, ce qui lui permet d'être payé à rien foutre par les Assedic du spectacle. Du coup, il s'octroie quelques vacances pour retrouver Klem, un vieux baba pas clair qui boit des infusions louches et réveille les esprits de la nature en taguant les murs de sa baraque.

Ocre, pigments et pochoirs

Je plaisante, mais l'approche totalement mystique et magique de la vie d'un peintre préhistorique s'avère tout à fait agréable à découvrir. Les éléments réellement scientifiques se mêlent parfaitement aux énigmes de ce Myst-like au background original, et on se surprend à apprendre des choses en s'amusant.
Moi qui portais autant de crédit à un tel phénomène qu'à l'existence d'une vie extraterrestre intelligente ou à la rumeur comme quoi Faskil aurait testé un bon jeu une fois dans sa vie, j'en reste coi. Bon, on ne termine pas Au Cœur de Lascaux avec une maîtrise d'Histoire, mais on se sent moins con. Et puis, c'est agréable de voir quelques innovations dans le déroulement des énigmes. Avec ces fresques qui se mettent en mouvement, Kheops arrive à distiller une vraie poésie et de l'émotion dans son récit.
Pas mal du tout.

Une lennnnte évolution

Kheops Studios nous proposait l'année dernière Égypte III Le Destin de Ramsès. Depuis ils ont amélioré leur dessin et leur modélisation : les personnages sont ainsi très réussis (sauf la tronche de niais d'Arok, alors que l'artwork du personnage s'avère satisfaisant… Allez comprendre). En revanche, on retrouve en grand nombre les problèmes habituels : déplacement case par case avec vue 360° et très peu d'animations d'ambiance ; difficulté à trouver non pas les objets disséminés partout, mais les parties interactives du décor ; énigmes un poil plus corsées qu'avant, mais une durée de vie largement insuffisante. Je suis d'autant plus déçu que j'accrochais bien à mon rôle d'artiste en caverne.

Fumble

Tika, la fille de Klem, est Cro-Mignonne.



Un peu de technique

1 Go d'installation et aucun problème de stabilité ni aucun bug notable. Attendez, laissez-moi jeter un œil dans les options… ah oui c'est bien ce que je pensais : rien d'intéressant. Cela dit, on peut sauvegarder ses parties sous différents profils, et ça, c'est sympa.

En Deux Mots

KHEOPS AMÉLIORE SES JEUX D'AVENTURE-PUZZLE PAR PETITES TOUCHES, ALLANT MÊME JUSQU'À SURPRENDRE AGRÉABLEMENT AVEC PEU DE MOYENS. DU COUP, ON RESTE SUR SA FAIM APRÈS QUELQUES CASSE-TÊTE. POUR 30 EUROS, J'AURAIS SOUHAITÉ TROIS OU QUATRE HEURES DE PLUS.

+ Le background préhistorique
+ Les peintures animées
− Bien trop court
− Alors ce passage à la 3D ?

TECHNIQUE	5
ARTISTIQUE	5
INTÉRÊT	5





Les coups de matraque sont redoutables pour éjecter un ver de la carte.

A l'instar d'un Bomberman, Worms premier du nom est un de ces titres mythiques dont le mode multijoueur fut responsable de nombreux échecs scolaires. Sorte de Lemmings militariste consacré aux affrontements sans merci de vers de terre brandissant des bazookas, le hit de Team17 réussissait à mélanger humour cartoonesque complètement débile et jeu de massacre tour par tour doté d'une réelle dimension stratégique. Aussi absurde qu'efficace, le vaste arsenal disponible pour exterminer les lombrics adverses exigeait un doigté insoupçonné dans le lancer de la grenade à fragmentation. Les vastes niveaux en 2D, entièrement destructibles, étaient labourés sans relâche par les frappes aériennes et les Banana Bombs. Projetés en tous sens par les explosions, les Dragon Punchs dans les

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU CPU 1 GHz, 256 Mo de Ram, carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR CODEMASTERS
DÉVELOPPEUR TEAM17 SOFTWARE LIMITED/ GRANDE-BRETAGNE
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS



Même avec la vue aérienne, l'évaluation des distances est souvent difficile.

Worms 4 Mayhem

FPS TOUR PAR TOUR

ARMÉS JUSQU'AUX DENTS, LES LOMBRICS TEIGNEUX DE WORMS REVIENNENT POUR QUELQUES BATAILLES DE PLUS. LEURS COSTUMES ET LEURS ARMES SONT TOUJOURS PLUS BIZARRES, MAIS ÉTAIT-CE SUFFISANT POUR JUSTIFIER CET ÉNIÈME COME-BACK ?

gencives et les réactions en chaîne des champs de mine en éruption, les pauvres vers ne pouvaient que s'enterrer pour survivre. Mais même dans les galeries les plus profondes, les fouisseurs continuaient à s'entre-déchirer à la dynamite, au fusil à pompe et au mouton explosif. C'était le bon temps. Hélas, en passant à la 3D, Worms a perdu en profondeur tactique ce qu'il a gagné en charme visuel.

Un ver ça va, quatre vers...

C'est sûr, il est bien mignon ce Worms 4 : grâce à l'effet cartoon du cell shading, il est encore plus sympa graphiquement que le Worms 3D sorti l'an dernier. Les niveaux aléatoires sont aussi plus cohérents et font de bien meilleurs champs de bataille. Les missions solo, pas vraiment passionnantes, ont au moins le mérite de nous familiariser avec le gameplay. En multi, que ce soit sur le même ordinateur, en réseau local ou sur le Net, les possibilités de customisation sont impressionnantes : non seulement on peut personnaliser l'apparence de son équipe, mais aussi créer ses propres armes. Hélas, on ne m'enlèvera pas de l'idée que le jeu était beaucoup plus fun quand il se jouait en 2D : le souffle des explosions était beaucoup plus violent, on pouvait complètement cratériser l'environnement et forer en profondeur pour se cacher, les possibilités stratégiques étaient beaucoup plus grandes. Worms est devenu plus mignon, plus accessible, mais aussi plus creux. Ce n'est pas un mauvais jeu, mais il est loin de valoir l'original.

Atomic

Tiens, j'ai un cadeau pour toi !



Un peu de technique

Le moteur graphique de Worms 4 : Mayhem n'a pas beaucoup évolué depuis la version sortie l'an dernier. Les mauvaises langues diront que c'est parce qu'il doit aussi pouvoir tourner sur Playstation 2... En tout cas, il se contente sans problème d'un PC modeste.

En Deux Mots

EN SACRIFIANT LA TACTIQUE AU PROFIT DES GRAPHISMES 3D ET DES GROSSES ARMES DÉLIRANTES, WORMS S'ORIENTE CLAIREMENT VERS LES PLUS JEUNES. LE RÉSULTAT EST UN PETIT JEU SYMPATHIQUE, MAIS SANS PLUS.

+ L'humour Worms™
+ Les possibilités de personnalisation
− Tactiques limitées
− Distances difficiles à évaluer

6 TECHNIQUE
7 ARTISTIQUE
6 INTÉRÊT (MULTIJOUEUR)



Faudrait penser à passer l'aspirateur de temps en temps...

La seule force de Söldner : ses extérieurs.



Söldner Marine Corps

RUNNING GAG

SÖLDNER, APRÈS AVOIR REMPORTÉ EN 2004 LA PALME DU JEU LE PLUS INVOLONTAIREMENT COMIQUE, TENTE DE REMETTRE ÇA EN 2005. MAIS LES PLAISANTERIES LES PLUS COURTES SONT LES MEILLEURES.

Un peu de technique

Calibré pour les configs de l'an dernier, Söldner n'exige pas une machine trop puissante. En conséquence si vous trouvez que les animations saccadent et que les personnages se déplacent bizarrement, ne vous inquiétez pas : ça ne vient pas de votre ordinateur.

PUBLIC AVERTI ! — INTERNET 128 — LOCAL IP/IPX 128 (EN THÉORIE)

CONFIG MINIMUM CPU 1,8 GHZ, 384 MO DE RAM, CARTE VIDÉO 64 MO
ÉDITEUR JOWOOD PRODUCTIONS SOFTWARE
DÉVELOPPEUR WINGS SIMULATIONS/ALLEMAGNE
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS APPROXIMATIF

Se moquer de ce pauvre Söldner, c'est un peu comme tirer sur une ambulance : c'est pas sympa, c'est trop facile, mais c'est vraiment poilant. Le pire c'est qu'à l'origine ce FPS militariste avait des arguments de poids : des cartes d'une superficie inégalée, 128 joueurs par serveur, des dizaines d'armes et de véhicules, la possibilité d'abattre les arbres et d'exploser les murs des maisons... Sur le papier, un grand jeu. Dans la réalité, un désastre : des tonnes de bugs ridicules, une campagne solo totalement grotesque, un multi instable et grossièrement déséquilibré sur des serveurs qui réunissent avec difficulté 32 joueurs... On pouvait toujours espérer qu'au fil des patchs le jeu finirait par sortir la tête de l'eau, mais au bout d'un an et après le passage de Joint Operations et Battlefield 2, même les plus fanatiques doivent se rendre à l'évidence : c'est foutu. Et histoire de rendre la farce encore plus cruelle, l'éditeur JoWooD se décide à vendre Marine Corps, l'extension longtemps retardée, alors que ça fait six mois que les développeurs ont mis la clef sous la porte.

Port du casque obligatoire

Même si on n'y a pas joué depuis longtemps, quelques minutes sur l'un des rares serveurs allemands qui font encore tourner la chose suffisent pour retrouver ses marques. Le zôôldner fait toujours des bonds de vingt centimètres, avec une petite pause en lévitation le temps de déplier ses jambes pour retoucher le sol. Après un an et des centaines de Mo de patchs, personne ne s'est soucié de régler les physiques des véhicules : on peut sans problème escalader une falaise avec une Lada, par contre au moindre coup de volant à petite vitesse on perd toute adhérence et on tournoie sur place comme une toupie. Comme d'habitude, soyez prudent si vous courez à proximité d'un mur : vous risquez de passer à travers. Alors oui cette extension apporte de nouvelles cartes et de nouveaux véhicules, en particulier des navires, ainsi que des fonctionnalités intéressantes comme les frappes aériennes ou l'équipement de nageur de combat. Mais ce n'est pas quelques gadgets supplémentaires déversés en vrac qui sauveront le chantier Söldner : avant d'accrocher des rideaux, il aurait fallu terminer les murs.

Atomic



Les intérieurs, c'est pas encore ça.

En Deux Mots

POLYFRACTURÉ DE NAISSANCE, SÖLDNER N'A PAS REÇU LES SOINS QU'IL MÉRITAIT. IL EST MAINTENANT COMPLÈTEMENT ENTERRÉ PAR LA CONCURRENCE, BATTLEFIELD 2 EN TÊTE. RIP.

+ 30 véhicules de plus
− Trop de quantité, pas assez de qualité

TECHNIQUE	4
ARTISTIQUE	3
INTÉRÊT	3



Madagascar

JEU POUR LES PETITS

Config minimum CPU 800 MHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo **Éditeur** Activision
Développeur Red Ice/Allemagne **Texte et voix** en français

ACTIVISION SEMBLE PRENDRE DE PLUS EN PLUS LE CHEMIN DE LA GROSSE LICENCE JUTEUSE. RESTE À VOIR SI LA QUALITÉ EST AU RENDEZ-VOUS.

Adapté du film d'animation éponyme, Madagascar vous invite à aider Marty le zèbre à s'évader du zoo, vite rejoint par ses amis Alex le lion, Melman la girafe et Gloria l'hippopotame. Nos quatre compères finiront rapidement sur l'île de Madagascar où de palpitantes aventures les attendent. On ne vous cache pas que si le film est sympathique, le jeu l'est moins dès que l'on dépasse l'âge vénérable de dix ans (estimation Bishop/Joystick établie auprès d'un testeur de la rédaction). En effet, l'interactivité est plutôt limitée, le gameplay terriblement dirigiste et les graphismes corrects, mais sans plus. Autrement dit, rien qui pourrait séduire le joueur habitué aux grosses productions. Vendu 30 euros environ, Madagascar propose malgré tout un nombre d'heures de jeu décent et devrait plaire à sa cible enfantine. On déplorera de nombreux problèmes de caméras et la pauvreté de l'adaptation PS2 (j'ai beau vérifier, je n'ai toujours pas de touche croix, carré ou rond sur ma souris). À l'inverse, on ne peut que saluer la diversité des décors et des situations qui devrait éviter que votre charmant bambin ne se lasse trop vite et préfère jouer avec la boîte. Techniquement, la pauvreté graphique devrait toutefois faire tourner le jeu sur votre vieille machine qu'utilise occasionnellement le fiston (ou le petit frère) pour ne pas pourrir celle de l'utilisateur principal (ne vous en faites pas, on sait ce que c'est). Si vous êtes soucieux du contenu des jeux auxquels s'adonne le petit, nous ne pouvons que vous conseiller de préférer Madagascar à GTA San Andreas. Certes, c'est plus limité, mais nettement plus politiquement correct.

Bishop

+ Quelques bonnes idées
− Réalisation moyenne, même quand on a 10 ans



Grâce aux pièces ramassées, on achète des bonus.

5	5	6
TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT POUR LES MOINS DE 12 ANS

Big Mutha Truckers 2 Truck Me Harder

LOURDINGUE

LA VIE EXCITANTE ET ROMANTIQUE DES CAMIONNEURS TEXANS VOUS ATTIRE ? MOI NON PLUS.

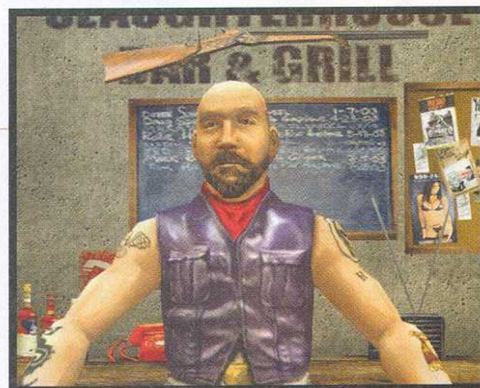
Config minimum CPU 700 MHz, 128 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo **Éditeur** Empire Interactive
Développeur Eutechnyx/Grande-Bretagne **Texte** en français **Voix** en anglais



+ Mine de gags pour Dechavanne
− Lent, lourd et vulgaire

3	3	3
TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT

Le saviez-vous ? Le premier Big Mutha Truckers s'est vendu à plus d'un million d'exemplaires. Il y a des petites choses comme ça dans la vie qui donnent envie d'effacer l'espèce humaine à coups d'astéroïdes et de tout recommencer avec des amibes. La suite de cette passionnante saga, Truck Me Harder vous propose donc de reprendre la route et de partir à l'aventure avec un semi-remorque. But du jeu : convoyer divers marchandises entre une dizaine de villes du sud profond, en roulant très vite sur l'autoroute et en écrabouillant au passage le plus de voitures possibles. Les routiers sont sympas, c'est bien connu. Pour corser la difficulté, il faut aussi esquiver les attaques de méchants bikers et de soucoupes volantes abductrices. À chaque étape, entre deux cinématiques affligeantes, on achète ou on vend un peu de matos. L'itinéraire d'un point à un autre est imposé, la maniabilité du camion est fort logiquement exécrable et les graphismes laissent penser que la conversion de ce titre sur Gamecube ne sera pas un problème. Sachant qu'un trajet ne dure qu'une ou deux minutes et qu'on emprunte toujours les mêmes routes, tout cela est atrocement répétitif. Pour varier un peu, des petites épreuves et des missions spéciales essayent de vous distraire, par exemple en vous faisant slalomer sur un parking avec un 18-roues. Technique d'un autre temps, gameplay misérable, le principal argument de ce jeu est finalement son humour redneck, fièrement mis en avant dans le titre, qui se voudrait une parodie mais reste du niveau de l'original. Si pour vous une bonne blague doit peser trente tonnes et sentir le gasoil, alors foncez : vous ne serez pas déçu.



Home, sweet home.

Atomic

DEVOIRS DE VACANCES

DOSSIERS

PENDANT QUE VOUS PROFITEZ DU SOLEIL EN BORD DE MER, PLANQUÉ SUR UNE ÎLE PARADISIAQUE, NOUS, ON CONTINUE DE BOSSER. PAS OU PEU D'ACTUS ? QU'À CELA NE TIENNE : PROFITEZ DE CETTE ACCALMIE POUR JETER UN ŒIL CHEZ NOS AMIS LES DÉVELOPPEURS INDÉPENDANTS, POUR VERSER UNE LARME SUR NOS VIEILLES MACHINES OU POUR PARTIR EN QUÊTE DE GLOIRE EN CRÉANT DE JOLIES MAPS.

Développeurs indépendants :
L'avenir est au fond du garage

Un peu en panne, le jeu vidéo ? Les développeurs indépendants et leur vision très rock & roll sont-ils la réponse attendue à un début de marasme créatif ? Beaucoup de questions auxquelles Yavin tente d'apporter quelques réponses.

page 65



Dossier émulation :
Soyons vieux jeux

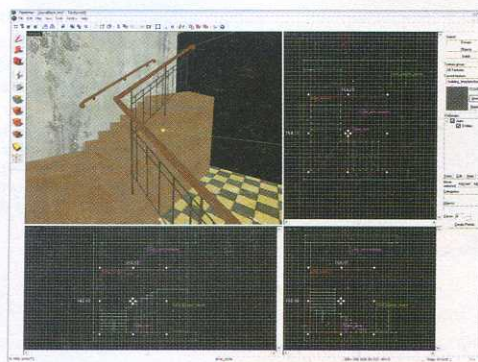
Souvent décriée, l'émulation est pourtant la seule manière de garder une trace des jeux vidéo d'antan. Petit tour d'horizon des émulateurs micro avec notre pape du matos à nous, C_Wiz.



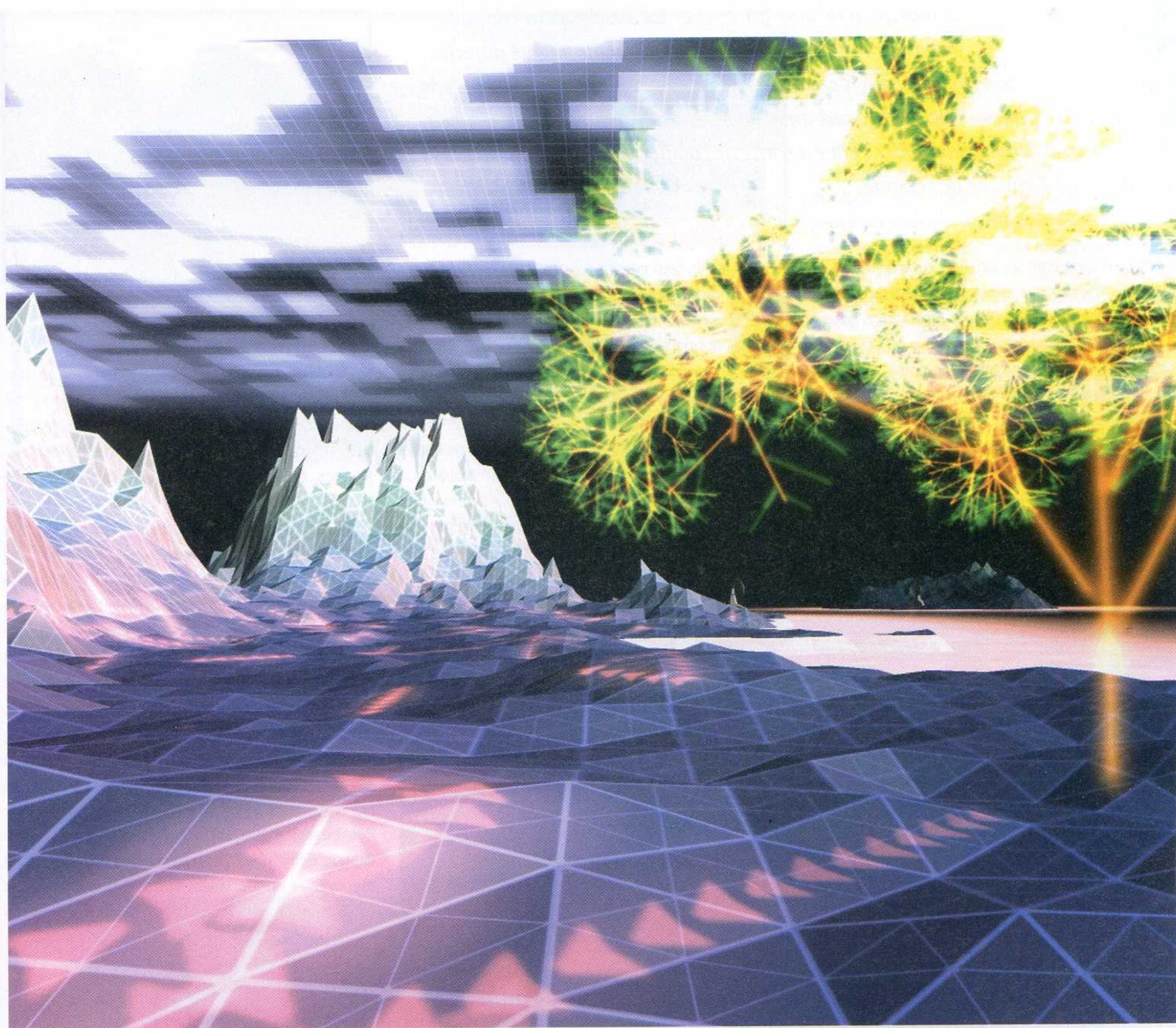
page 74

Hammer sans devenir marteau

Vous trouvez que Valve traîne un peu les pieds pour sortir de nouvelles maps pour Counter Strike : Source ? Au lieu de vous plaindre, allez plutôt jeter un œil sur le tutorial que vous propose Bishop et faites-les vous-même.



page 84



DÉVELOPPEURS INDÉPENDANTS

L'AVENIR EST AU FOND DU GARAGE

PAR YAVIN

In-dé-pen-dant ! Voici un mot qui a de quoi faire rêver les développeurs de jeux. Sortir des contraintes, ne pas être soumis à un éditeur lui-même englué dans les cruelles réalités économiques, qui n'en aurait pas envie ? La tentation est grande de voler de ses propres ailes et de développer son œuvre seul dans son petit coin. Mais est-ce réellement possible ? Peut-on sortir de l'actuel marasme créatif par ce biais ? Ébauche de réponse.

Si vous êtes un vieux de la vieille du jeu PC, vous vous rappelez sans doute de l'âge d'or des sharewares et des productions issus en droite ligne du crâne de deux ou trois cinglés utopistes. Ces joyeuses bandes de potes, au teint de machine à laver, se réunissaient dans de vieux garages enfumés et poussiéreux, tapotaient frénétiquement sur leurs claviers, alignant des lignes de code en rafales avec l'espoir de sortir quelque chose de surpuissant. Peu de contraintes, quasiment aucune pression, le boulot était alors avant tout une passion et personne ne venait vous coller des deadlines dans la tronche. Que pouvaient-ils bien pondre à cette époque dorée, sans réels moyens financiers ? Des casse-briques ? Des petits jeux de tir émettant des bip bip atroces crachés par le haut-parleur interne du PC ? Eh bien non, ces fous furieux sont notamment responsables des Wolfenstein 3D (1991), Doom (1993) ou encore des shoots léchés comme les excellents Raptor (1994) et Tyrian (1995). On pourrait en citer par pelletées entières, rappeler les secousses sismiques que furent certains Another World (1991), Sim City (1989) et tous ces titres qui ont marqué l'histoire vidéoludique au fer rouge.



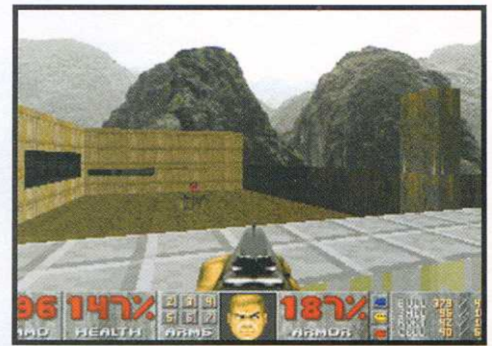
Raptor : la grande époque d'Apogee.



Tyrian

Wolfenstein 3D : Bon O.K., c'était pas forcément mieux avant.





Doom : Vous me reconnaissez ?

LA BONNE ÉPOQUE

On l'oublie parfois mais le jeu vidéo est né d'artisans avant d'en arriver au stade industriel d'aujourd'hui. Un âge d'or qui ne s'embarrassait pas de considérations mercantiles et alimenté avant tout par des passionnés, pour des passionnés. Difficile alors de ne pas penser à Apogee (devenu depuis 3D Realms), éditeur déjà atypique distribuant ses titres sous forme d'épisodes en shareware. Bien sûr, les réalités économiques étaient différentes, le marché nettement plus restreint et il ne serait venu à l'idée de personne d'effectuer des études afin de déterminer si tel ou tel jeu avait une chance de plaire. C'était mieux avant ? On serait tenté de le penser tant on peut déplorer la carence créative des jeux actuels. On pourrait contrebalancer cette nostalgie facile en rappelant qu'à l'époque, tout était à faire et qu'il n'en est plus de même quinze ans plus tard. Judicieuse remarque qui n'est pourtant pas totalement fondée. Pas besoin d'être sorti bardé de diplômes d'une Grande Ecole pour s'apercevoir que dans le monde merveilleux du jeu vidéo, la quantité d'innovations est inversement proportionnelle à l'extension incroyable qu'a connue le marché ces dernières années. La faute à qui ? Les éditeurs, que l'on aime fustiger pour un oui pour un non, n'en sont certainement pas les seuls responsables.

ET SI ON FAISAIT DU SUR-PLACE ?

C'est avant tout la faute à un système économique rigide qui cherche à minimiser la notion de risque afin de s'assurer du succès d'un titre. Bien sûr, puisqu'on parle ici de jeu PC, impossible de ne pas évoquer l'influence énorme des consoles. Développer un jeu pour un support unique et victime du piratage (comme peut l'être le jeu sur nos machines) a de quoi rebuter le plus téméraire des éditeurs. Alors on développe en multi plate-forme, on étudie les attentes des joueurs, on laisse vite le marketing s'infiltrer dans le processus de création jusqu'à se laisser dominer par une vision commercialement efficace mais artistiquement désastreuse. Essayez simplement de citer cinq titres réellement novateurs ces trois dernières années. Pas si facile que ça en à l'air au premier abord. Alors oui, le marché est sclérosé, ce n'est un secret pour

personne. Faut-il pour autant jouer son petit Cabrel larmoyant et pleurer sur le passé ? Regretter les chocs que furent les Fallout, les Battlezone, Interstate 76 ou encore Deus Ex réalisés sous l'égide de grands éditeurs mais dans une autre réalité ? On pourrait, mais ce n'est pas ça qui va faire avancer le schmilblick.



LE TEMPS, C'EST DE L'ARGENT

Aujourd'hui, peu de développeurs estampillés « professionnels » peuvent se targuer d'imposer leur vision aux grands pontes du jeu vidéo. 3D Realms ou id Software disposent d'une grande liberté, conséquence d'une indépendance financière acquise sur les jeux de la « grande époque ». Cela leur permet par exemple de ne jamais nous donner de dates de sortie et d'afficher leurs très énervants « when it's done » toutefois salutaires au regard de la masse d'autres productions torchées à la va-vite. On peut également citer Will Wright, probablement seul être sur terre à convaincre le géant Electronic Arts de lui faire confiance sur un titre aussi audacieux que Spore. En dehors de ça, il ne reste plus grand monde et même des cadors comme Warren Spector se sont retrouvés sur des projets fades et formatés comme ont pu l'être Dark Project : Deadly Shadows ou Deus Ex 2. Pas des mauvais jeux à proprement parler, mais carrément aux antipodes de leurs illustres prédécesseurs. Tout cela toujours dans une seule et même optique : tenter de toucher un public sans cesse plus large, générer le profit maximal pour coller un sourire jusqu'aux oreilles sur le visage d'actionnaires pas forcément intéressés par ce qu'on met dans les mains des joueurs.

LANCEZ-VOUS !

En décembre se tiendra la « Game Connection » à Lyon, un événement destiné aux développeurs indépendants désireux de rencontrer d'autres développeurs, voire des éditeurs afin de présenter leurs productions. C'est le moment ou jamais de vous lancer et de montrer ce que vous savez faire. Voyez le bon côté des choses, nous on boucle dans cinq minutes, vous, vous avez six mois.
www.game-connection.com





Primé à l'Independant Game Festival, Wik est un petit jeu savoureux.

Y EN A MARRE !

Lassés de ce constat et un peu à l'image du village d'Astérix bloquant l'avancée des Romains, certains courageux ont pris le taureau par les cornes histoire de faire bouger un peu les choses. On les appelle les développeurs indépendants, les « indés » ou encore « indies » pour les férus d'anglicismes. Il convient toutefois de différencier les studios indépendants qui déve-

loppent des jeux au cas par cas pour différents éditeurs et qui subissent souvent les mêmes contraintes qu'un studio interne ; et ce qu'on appellera ici l'authentique « jeu indépendant ». Authentique puisqu'il s'agit ici de passionnés complètement en marge du système pour ne jamais en subir les aléas un peu glauques. À ce titre, les cas de Darwinia, Live for Speed et Incorporated sont plus que parlants. Les deux premiers sont exclusivement vendus sur Internet alors que le troisième – toujours en développement – s'avère être le fruit d'une bande de gentils cinglés affrontant avec courage tous les problèmes inhérents au monde vidéo ludique.

LE « CAS » INC

La genèse d'Incorporated a de quoi arracher un sourire à n'importe quel professionnel du jeu vidéo. Une équipe disséminée dans toute la France et dont les membres se sont rencontrés sur des forums Internet, ça n'est certes pas une première. De nombreux mods sont nés de cette manière. Mais quand Incorporated ne devait à l'origine (en 2003) être qu'un mod pour Half-Life 2 avant d'être envisagé sous Far Cry en raison du retard du jeu de Valve, ses concepteurs ont vite constaté que leurs idées ne pourraient jamais être entièrement exploitées au sein d'une « simple » extension. Deux choix s'offrent alors : sacrifier la créativité et se plier à de lourdes contraintes, ou lancer le pari un peu fou de développer un jeu complet. Vous l'aurez compris, c'est la deuxième option qui a été retenue. Aussitôt dit, aussitôt fait, voilà notre bande de malades en train d'analyser les solutions, regarder le prix d'un moteur 3D et se mettre à chialer devant les sommes colossales demandées. Plusieurs centaines de milliers d'euros, voilà de quoi freiner les ardeurs des plus téméraires. Seule solution pour financer un tel jeu, trouver un éditeur et donc se plier à ses objectifs sans oublier les sempiternels délais imposés et souvent peu en phase avec une certaine réalité créative. Deux ans de prospection par une partie de l'équipe tandis que l'autre bossait d'arrache-pied sur le concept ont fini par aboutir. En 2005, INC. intéresse enfin un éditeur prêt à en financer le développement, mais à des conditions particulièrement strictes. Dix-huit mois de développement maximum imposés, des royalties à vous faire sauter au plafond et une équipe ne pouvant en espérer tirer le moindre profit qu'à partir de plusieurs dizaines de milliers d'exemplaires vendus. C'est aussi ça, la réalité des jeux vidéo. À partir de là, beaucoup se seraient laissé tenter rien qu'à l'idée de voir leur jeu terminer dans les étals des boutiques. Chez INC., ils en ont papoté tous ensemble et se sont penchés sur les propositions affichées par l'éditeur intéressé. Bilan : inacceptable à leurs yeux et un « non » franc et direct devant ce qui leur paraissait inconcevable.

BON, ON FAIT QUOI ALORS ?

La voie de l'édition classique semblant compromise, il fallait trouver une autre solution. L'équipe a depuis décidé de se lancer dans l'aventure d'une distribution propre (par le Web) et se refuse désormais à envisager de faire appel à un éditeur. L'idée ? Elle est simple et le pari



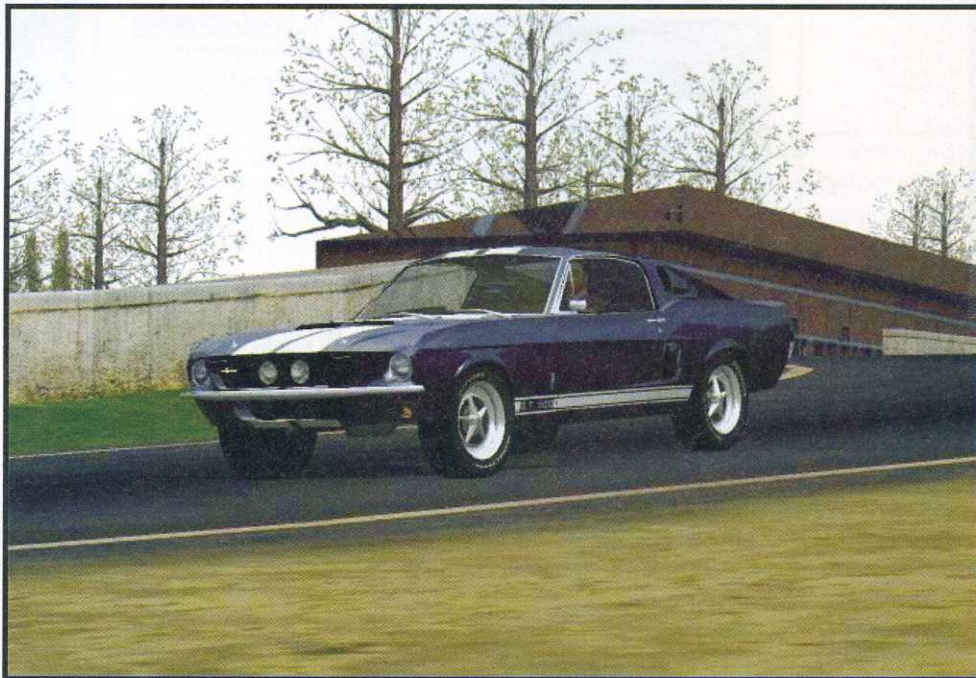
Global Defense Network : un jeu de... euh... bonne question.

ABA GAMES

Autre figure de proue du jeu indépendant, ABA Games n'est en réalité qu'une seule personne, un Japonais développant des jeux à l'ancienne et terriblement addictifs. On vous avait déjà parlé de Torus Troopers dans un précédent Joy, voilà une bonne occasion d'aller tester les autres titres de ce monsieur très très doué.

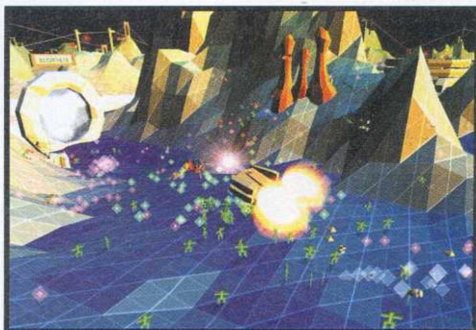
www.asahi-net.or.jp/~cs8k-cyu/index_e.html

Racer : un concurrent de Live for Speed, malheureusement pas aussi bien suivi.





Darwinia : Fleuron du jeu indépendant.

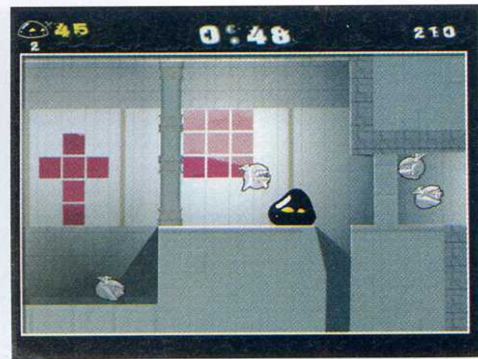


Darwinia dans toute sa bizarrerie visuelle.

est à la hauteur des ambitions affichées : saucissonner le jeu en plusieurs épisodes et les vendre un par un sur le Net. Avantage indéniable : cela permet la réalisation rapide d'un premier épisode afin de voir si le public suit. Et pour qu'il suive, il va falloir créer un bon contenu tout en le scénarisant de manière à ce que la fin nous fasse chialer de frustration, nous forçant à réclamer à corps et à cris la « suiiiiiiite », un peu sur le modèle des « cliffhangers » utilisés dans les séries télé, quand un épisode se termine en point d'interrogation. Reste à voir si la formule va fonctionner et s'ils vont parvenir au bout de ce pari un peu dingue. En attendant, l'équipe dispose d'un moteur 3D « pro » acquis à un prix défiant toute concurrence et dont nous ne dévoilerons pas le nom pour d'obscures menaces de meurtre au couteau de boucher planant sur un pauvre pigiste trop bavard. Si tout se passe bien, on ne devrait plus tarder à voir sortir une petite démo « test » permettant de juger de la gourmandise du bébé. Et quelques mois plus tard, on devrait enfin voir émerger le premier épisode de ce FPS 100 % indépendant et désormais très attendu.

Site officiel : http://www.incorporated-game.com/





Dans Gish, on dirige une sorte de blob capable de grossir et maigrir à volonté. Le rêve de Maoh.

LIVE FOR SPEED

Aaah, Live for Speed ! Apparu en 2001 sous forme de démo ne contenant qu'une seule pauvre voiture et un malheureux circuit solitaire, le jeu a tout de suite enthousiasmé les amateurs de tutures par son aspect simulation très poussé. Il faut dire que depuis le mythique Grand Prix Legends de Papyrus, les puristes de la piste ne trouvaient quasiment plus rien à se mettre sous la dent. Même s'il n'est toujours pas terminé, force est de constater l'évolution majeure que ses années de développement lui ont apporté. Sans être la panacée graphique, ça n'en reste pas moins bluffant pour du « fait maison » par seulement trois férus d'automobile. Et la rigueur de la simulation démontre la passion de ses auteurs. De par ce perfectionnisme impressionnant, le jeu a très vite convaincu une communauté qui n'a cessé de grandir au fil du temps. Pour vous donner une idée, un jeu comme Live for Speed rivalise sans le moindre souci avec le fabuleux GTR. Il est malgré tout évident qu'au tout début du projet, aucun éditeur n'aurait pris le risque de financer un titre aussi pointu. Aujourd'hui, le développement continue et à l'heure de la S2, il faudra encore attendre de longs mois, voire des années, avant de mettre la main sur une version qualifiée de finale par ses développeurs. En attendant, grâce à deux versions bien avancées et vendues à tout petit prix, l'équipe poursuit tranquillement son bonhomme de chemin tout en affichant une vision des choses peu commune. Intrigués ? Lisez vite leur interview en fin de dossier.

Site officiel : http://www.liveforspeed.net

DARWINIA

Il suffit de jeter un œil aux graphismes de Darwinia pour comprendre qu'un tel jeu présenté dans une grosse structure peut, au mieux, vous valoir une expulsion de locaux à grands renforts de coups de pied au postérieur. Des visuels épurés et semblant tout droit issus d'un univers à la « Tron », ça donne une touche « années 80 » pas forcément dans l'air du temps chez les grands décideurs. N'essayez pas de leur expliquer que c'est avant tout un choix artistique, personne ne vous écoutera. Pourtant, le jeu a été primé à de nombreuses reprises et les réactions d'une kyrielle de joueurs sont tout simplement excellentes. Car au-delà de son style visuel plus qu'osé, Darwinia est un jeu excessivement simple, que l'on prend en main en trois minutes chrono et dont on ne décrochera plus que très difficilement une fois lancé dans la partie. Tout comme Live for Speed, le titre est vendu exclusivement sur le Net et à un prix absolument ridicule. Un excellent petit jeu tactique qui mérite amplement son 7/10 décerné dans le n°169. Relisez le test pour vous en convaincre.

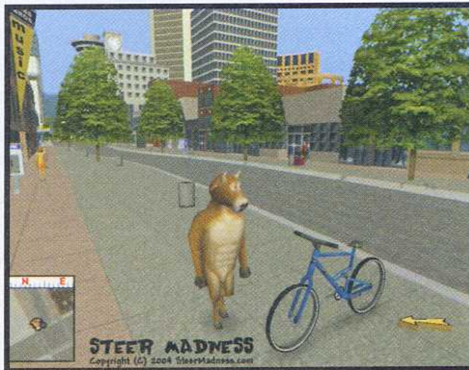
Site officiel : http://www.darwinia.co.uk/

ON NE GAGNE PAS À TOUS LES COÛTS

Il n'est pas question de dire ici que ces titres représentent la perfection absolue, c'est évidemment loin d'être le cas. Cependant, lorsqu'on s'aperçoit que certains jeux audacieux n'ont pas la moindre chance d'être un jour édités au sein d'une grande firme, les circuits de développement et de distribution marginaux ont un réel rôle à jouer. Il ne s'agit pas ici d'inciter les joueurs à aller plastiquer les grands studios dans un formidable élan de rébellion. Peut-être est-il tout simplement temps de réfléchir et de savoir comment on veut voir évoluer les choses. Bien sûr, on connaît les coûts de production colossaux pour un seul titre, souvent avancé comme un argument majeur pour expliquer la frilosité de certains. Mais soyons réalistes : le développement d'un jeu ne représente généralement que 15 % de son budget total pour un titre majeur, le reste étant accaparé par la fabrication, les royalties (dans le cas d'un portage console) et bien évidemment le sacro-saint marketing. Preuve que le développement indépendant de très haut niveau est possible à partir du moment où il s'affranchit de ces astreintes en se servant du tout puissant Internet comme canal de distribution.



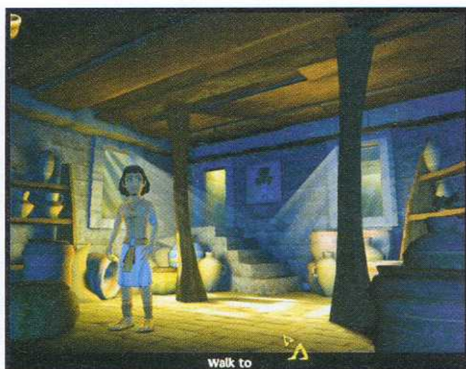
Squirrel Squabble : ah ça c'est sûr, ça nous change de Doom 3.



Steer Madness : rassurez-moi, ce n'est pas un remake de Paperboy au moins ?



Spore ou la chance de pouvoir faire ce que l'on veut quand on s'appelle Will Wright.



Ogre 3D : Oui oui, avec un moteur open source, on peut faire ça.





Ogre 3D : O.K. alors celui-là, indépendant ou pas, on n'en veut PAS.



Encore et toujours Ogre 3D, décidément très polyvalent.

ÇA NE MARCHERA JAMAIS

Bien des éditeurs vous riront au nez si vous leur parlez de distribution indépendante via Internet. Et pourtant, il suffit de regarder le passé d'id Software pour s'apercevoir que leurs moqueries ont peu de sens. En 1991, à l'époque de Wolfenstein 3D, id distribuait son jeu via les magazines de jeux et les antiques BBS. Contre toute attente, le succès fut au rendez-vous. Toujours sur le même principe, c'est comme ça qu'on a pu voir émerger les Doom, Heretic et tous les jeux d'Apogee dont Duke Nukem n'est pas le moins illustre représentant. Et même si id et 3D Realms ont préféré opter pour la voie classique de l'édition, ils n'en restent pas moins indépendants et bien peu soucieux des diverses pressions. Ce sont des cas rares mais démontrant qu'indépendant ne veut pas nécessairement dire confidentiel. À l'ère du tout Internet, des forums de discussion et du bouche-à-oreille numérique, on voit mal comment de telles situations pourraient ne pas se reproduire à l'avenir pour tous ceux qui auront le cran de ramer à contre-courant.

TOUT LE MONDE EN PARLE

Pour se faire connaître, pour profiter de ce que le marketing appelle communément une « bonne visibilité », les jeux issus du monde indépendant ont besoin de soutien. Et cette infrastructure salutaire existe ! L'excellent site Gametunnel (www.gametunnel.com) propose des tests de jeux indépendants ainsi que les liens vers le téléchargement des démos. Dans le même ordre d'idée, chaque année aux États-Unis, en marge de la très célèbre « Game Developpers Conference », se tient l'Independant Game Festival (www.igf.com), une grosse fête du jeu indépendant avec récompenses à la clé pour les plus méritants. En 2004, on a pu voir émerger l'excellentissime « Wik & the Fable of Soul », un jeu de plate-forme en 2D à l'univers féerique et au gamedesign particulièrement soigné, à essayer absolument. D'autres titres comme « Gish » parviennent même à nous démontrer qu'avec une partie technique complètement à la rue, on peut toujours aller chercher des concepts franchement débiles et originaux et en faire un produit qui fonctionne. Quant à l'avenir, l'IGF rempile encore cette année (en décembre) et on pourrait là encore avoir droit à quelques jolies surprises. Et si vous n'êtes toujours pas convaincus, sachez que des sociétés comme Microsoft ou Sony suivent avec intérêt ces manifestations et n'hésitent désormais plus à les sponsoriser, sans pour autant pousser ce type de développement vers l'avant. État de fait qui pourrait bien changer lorsqu'on sait que la firme de Bill Gates envisage sérieusement la distribution de jeux indépendants via son Xbox Live. Et vous pensiez que ça n'intéressait personne ? Tsss.

ET MOI ? ET MOI ?

Tentés par l'aventure ? C'est tout à fait possible, que vous soyez déjà expérimenté en développement de jeu vidéo ou non. Le manque de moyens n'est pas un obstacle au regard du nombre de moteurs 3D et autres technologies disponibles sous forme de programmes Open Source (comme l'excellent Ogre3D), de nombreux forums existent pour échanger vos idées, qu'elles soient liées au développement à proprement parler ou à d'autres aspects moins sexy comme la distribution de votre futur bébé. Il ne vous reste plus qu'à retrousser vos manches, activer vos petits neurones et trouver quelques potes motivés pour se jeter à l'eau avec vous. D'excellents sites abordent le sujet sous des formes diverses et vous aideront dans vos futures démarches. Vous pouvez également commencer par vous faire la main sur les mods, plus accessibles au départ, avant d'envisager créer votre propre jeu. Bishop vous en parle d'ailleurs ce mois-ci, ça tombe bien. Et qui sait, avec la motivation nécessaire, beaucoup d'investissement personnel et un minimum de moyens financiers, vous pourrez peut-être apporter votre petite pierre à l'édifice.Pour vous aider, les sources sont légion : l'association Jiraf et ses excellents forums de discussion http://www.jiraf.org, l'Internet Game Developers Association, dans le même esprit mais en anglais : www.igda.org/ et pour des renseignements sur les outils de développement Open Source : www.games-creators.org/wiki/Accueil

ET LE FUTUR DANS TOUT ÇA ?

Certes, quand on regarde l'état actuel du « marché », il y a de quoi frémir. D'un côté, un monde de l'édition pro hermétique aux nouvelles idées et de l'autre, un jeu vidéo indépendant dont il serait risqué d'affirmer qu'il représente la solution miracle à tous les problèmes. Paradoxalement, alors que les moyens financiers existent, l'industrie semble être encore trop souvent frileuse à l'idée d'expérimenter de nouveaux concepts. Le jeu « indé » peut-il dans ce cas servir de laboratoire pour tester de nouvelles idées ? Et amener un peu de fraîcheur dans un univers ludique qui tourne un peu en rond ? Une vision certes utopique et peut-être un poil réductrice. Un gros paquet de billets verts dans la manne d'un développeur ne signifie pas forcément un jeu convenu. Le jeu vidéo possède une vocation artistique et il serait désastreux de ne plus bouffer que des blockbusters graphiquement bluffant mais dotés d'une consistance parfois fort restreinte. Au final, ce choix est un peu le nôtre, nous les joueurs. Il ne tient qu'à nous de montrer aux décideurs ce dont nous avons véritablement envie. ❑

INTERVIEW

VICTOR VAN VLAARDINGEN (LIVE FOR SPEED)

Joystick : On dit souvent que lorsqu'un jeu est libéré des contraintes liées à l'édition, cela permet aux développeurs de se montrer plus créatifs. Pourtant, quand on regarde les jeux primés à l'Independant Game Festival, on constate qu'ils innovent assez peu en reprenant de vieilles idées et se basent sur un gameplay « old school ». Pourquoi ?

Victor van Vlaardingen : Je pense que les développeurs indépendants sont parfois confrontés aux mêmes problèmes que les gros éditeurs. Si vous voulez innover, personne ne peut vous dire à l'avance si votre idée sera à la hauteur du temps consacré à son développement, il y a toujours un risque avec les nouvelles idées. Que vous soyez indépendant ou grande compagnie, le choix d'un concept existant a plus de chance de toucher un large public. C'est réellement difficile d'innover, la plupart des idées ont déjà été exploitées auparavant, sous une forme ou une autre. Mais il y a un énorme avantage pour les développeurs indépendants, le potentiel se révèle quand quelques personnes avec une excellente idée travaillent ensemble et consacrent tout leur temps à sa réalisation. Bien sûr, cela représente beaucoup de travail, il est donc plus sain de bosser sans la pression qui vous oblige à tenir des délais précis. Quand un développeur dispose de la liberté de totalement finir son œuvre, c'est là qu'on peut voir de grandes choses émerger. Évidemment, ce n'est possible qu'avec un budget conséquent, les développeurs ont besoin d'un toit et de nourriture... Alors soit vous disposez de quelques économies acquises sur un précédent boulot, soit vous combinez votre développement tout en continuant à travailler jusqu'à la sortie de votre jeu. Cela peut être un obstacle auquel doivent faire face les développeurs indépendants dans la première phase et c'est souvent pour cette raison qu'un éditeur est appelé à la rescousse. Seulement un éditeur n'est pas un bon samaritain prêt à investir sans sourciller : ils veulent y gagner quelque chose et c'est normal. Mais cela veut dire qu'un modèle économique précis interférera inévitablement dans le processus de création. Il faudra alors accepter de faire de nombreux compromis. La grande différence c'est qu'un éditeur est avant tout intéressé par l'argent alors que les développeurs indépendants se focalisent plus sur la qualité de l'œuvre qu'ils créent. La deuxième approche étant évidemment bien plus intéressante pour le joueur.



Franchement, vous voyez la différence avec une grosse production, vous ?



Axé sur le online, Live for Speed propose tout un tas de véhicules différents.



Des développeurs à fond dans leur jeu.

Donc vous pensez vraiment qu'on peut être plus créatif en tant qu'indépendant ?

Il y a plus de place pour les idées sans éditeur derrière. Cela permet aux artistes de faire ce qu'ils font le mieux. La liberté de prendre son temps sur la réalisation est précieuse. Au final, vous obtenez généralement un jeu de très bon niveau car il a pu être peaufiné dans les moindres détails. C'est souvent ce qui manque aux jeux créés dans le système traditionnel.

Si un éditeur vous proposait d'éditer et distribuer Live for Speed via le circuit de distribution traditionnel, seriez-vous intéressés ?

Je pense que si vous nous aviez posé cette question il y a un an, j'aurais peut-être envisagé la chose mais uniquement sur la base d'un jeu totalement achevé. Mais maintenant, je crois pouvoir affirmer que nous resterons totalement indépendants. Le futur de Live for Speed tel que nous le concevons ne cadre pas avec le système imposé par les éditeurs. Et pourtant, nous avons déjà reçu pas mal de propositions.

Quelles sont les contraintes liées au développement d'un jeu vidéo indépendant ?

Le budget. Heureusement, dans notre cas, nous n'avons jamais eu besoin d'un très gros budget. En fait, tout ce qui nous est nécessaire c'est de la bouffe, un logement et un hébergement Internet ! Dans notre cas, nous travaillons à la maison. Scawen et Eric avaient un peu d'argent de côté et j'ai continué à travailler en parallèle jusqu'à la sortie de la S1. Si vous voulez utiliser des techniques de pointe, alors vous avez besoin de gens passionnés, motivés et prêts à se

sacrifier pour créer ce que vous chercher à concevoir. Sinon, il faudra en engager et cela coûte très cher. C'est pour cela que les plus grosses productions proviennent d'éditeurs puissants, ils ont tout simplement l'argent pour le personnel et les technologies.

Un conseil pour tous ceux qui voudraient se lancer dans l'aventure ?

Ma réponse va paraître un peu cliché mais... quand on veut, on peut ! Préparez-vous simplement à passer énormément de temps sur votre projet et n'abandonnez jamais ! Il y a des hauts et des bas, parfois rien ne va comme on le voudrait mais ce sont des difficultés à surmonter. On finit toujours par trouver une solution à chaque problème. C'est un peu mon leitmotiv : « Rien n'est impossible ». En d'autres termes, restez positifs et n'ayez pas peur du challenge, tout en restant réalistes.



DITES, C'EST UN PEU LOURD, VOTRE TRUC

Les contraintes liées au développement pour un éditeur ont de quoi rebuter les plus enthousiastes. Tout d'abord, le studio se devra de respecter des délais précis, souvent courts (dix-huit mois, parfois moins) en disposant d'une marge de manœuvre très faible (une fois le développement lancé, il est quasi impossible de quitter le plan établi en amont). Bien des jeux sortent mal dégrossis pour cette unique raison : il faut sortir le jeu en temps et en heure. Les studios indépendants cherchant à vendre leur prod' à un éditeur devront verser de grosses royalties (c'est-à-dire accepter de céder une part du pactole généré par les ventes pour bénéficier d'une structure de développement et de distribution « pro »). Pas illogique, mais pénalisant pour le développeur. Pour vous donner une idée, dans le système actuel, certains sont condamnés à travailler pour moins de 1200 euros par mois avec au final, un éditeur qui leur prendra plus de 30 % de royalties sur chaque jeu vendu jusqu'à ce qu'un certain nombre d'exemplaires soient écoulés. On comprend alors un peu mieux la démarche des développeurs « indés »: la quantité de travail à fournir est plus importante mais finalement, le moindre euro va directement dans leur poche. Dernier point et non des moindres : travailler sans être chaperonné par un éditeur permet aussi de créer le jeu qu'on a envie de faire, en toute liberté, sans subir le dictat du département marketing. Et ça, n'importe quel artiste vous confirmera que c'est un peu le paradis sur terre.



LES AUTRES

La plupart des jeux illustrant ce dossier ont été primés à l'Independant Game Festival, en voici les références :

- DR. Blog's Organism (réflexion) : www.digital-eel.com/organism/
- Global Defense Network (shoot) : www.evertt.com/
- Oasis (stratégie) : www.oasisgame.com/
- Pontifex 2 & Bridgeit (réflexion) : www.chroniclogic.com/
- Racer (course) : www.racer.nl/
- Steer Madness (action) : www.steermadness.com/
- Squirrel Squable (réflexion) : www.squirrelsquabble.com/
- Yohoho! (online) : www.puzzlepirates.com/

Illustré également, le plus célèbre des moteurs 3D open source, Ogre3d. www.ogre3d.org/

Soyons vieux jeux !

Si le PC règne aujourd'hui sans partage dans le domaine du jeu vidéo, le monde de la micro était jadis beaucoup plus ouvert. Commodore 64, Atari ST ou MSX, des machines mythiques dont la simple évocation fait briller les yeux des plus anciens d'entre nous. Des « jouets » sur lesquels il est difficile aujourd'hui de poser les mains, à moins d'avoir dans ses connaissances un collectionneur invétéré. Heureusement, avec les émulateurs, il est possible de réaliser cet indispensable devoir de mémoire. Pour ne pas oublier d'où nous venons…



En 2006, lorsqu'on parle de micro-informatique, on peut résumer cet univers à deux architectures : le PC et le Mac. Si l'on se concentre sur les jeux, il ne reste alors plus que le PC, la ludothèque Mac étant, soyons honnêtes, un brin restreinte. Et pourtant, qui aurait pu prédire le succès du PC dans les années 80 ? Machine chère, basée sur une architecture propriétaire d'IBM, sa ludothèque s'est longtemps résumée à des jeux « sérieux », comme les échecs ou des simulateurs de vol.

UNE VIE AVANT LE PC

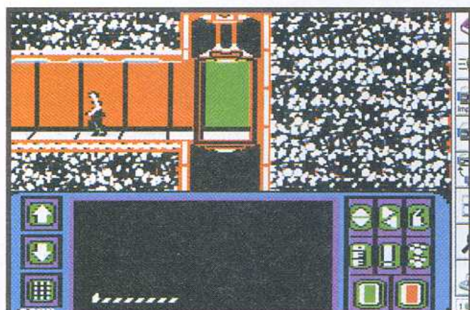
À l'image des consoles actuelles, le monde du jeu sur micro était ouvert. La baisse du coût des processeurs au milieu des années 70 avait lancé une vague complètement nouvelle : l'informatique personnelle. Après le succès des premières consoles de jeux comme l'Atari 2600, ce fut au tour des ordinateurs de se faire une petite place dans les salons. Une popularité incroyable à l'époque : tout le monde devenait programmeur en herbe à grands coups de langage BASIC, les magazines débordaient de listings de

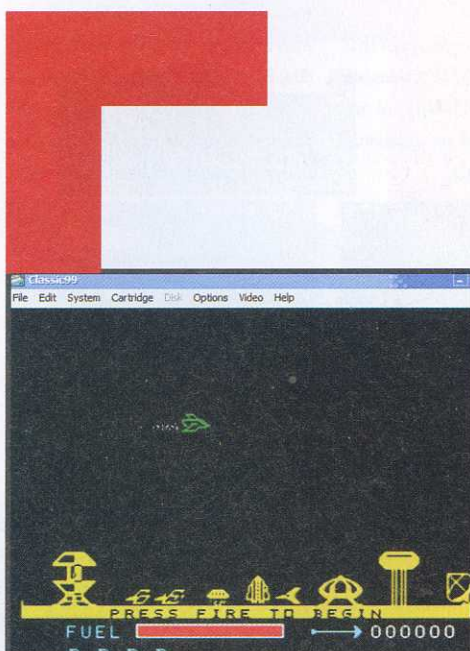
programmes à recopier et même la BBC proposait des cours d'informatique à la télévision. Une époque bénie où l'on optimisait chaque cycle d'horloge pour ne pas perdre le moindre demi-MHz. Loin, bien loin des approches que l'on connaît aujourd'hui sur PC, avec de nouveaux processeurs et cartes graphiques tous les six mois. Malgré des caractéristiques modestes pour l'époque, ces machines arrivaient néanmoins à produire du rêve et ont donné naissance à un grand nombre de styles de jeux qui n'ont cessé d'évoluer jusqu'à nos jours. Saviez-vous par exemple que le premier FPS réseau avait été développé sur Atari ST (MIDI Maze, 1987) ? Les années 80 ont été foisonnantes et même si la 3D n'était pas encore omniprésente, la plupart des genres que l'on côtoie aujourd'hui (FPS, RTS, etc.) ont été inventés à l'époque. Se replonger dans l'univers de ces vieilles machines permet donc de mieux comprendre l'évolution du jeu vidéo. Mais si certains d'entre nous ont amoureusement conservé leurs anciennes bécanes dans le fond d'un placard ou sur le haut d'une commode, il existe pour les autres un moyen bien plus simple de remonter le temps : le monde merveilleux de l'émulation.

C'ÉTAIT VRAIMENT MIEUX AVANT ?

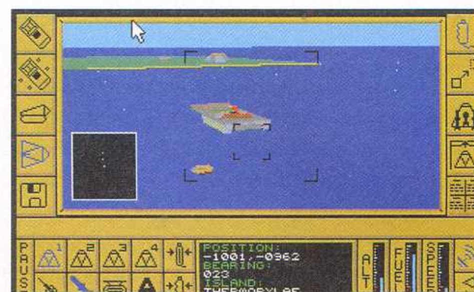
Bien que généralement très fiables, les machines de l'époque accusent le poids des années et il arrive souvent que vingt ans après, l'électronique rende l'âme (c'est très souvent le cas des composants CMOS). Rien n'est éternel et pour ne pas perdre toute cette richesse culturelle, de nombreux développeurs ont travaillé d'arrache-pied pour nous proposer des émulateurs, de petits programmes qui reproduisent le fonctionnement de ces ancêtres sur nos surpuissants ordinateurs actuels. Ce qui n'est pas forcément une tâche aisée. Malgré la puissance brute de nos nouveaux PC, on ne peut pas réduire ce challenge à une simple différence de MHz. Au-delà d'un processeur, c'est toute une architecture qu'il faut émuler : graphismes, sons, autant de tâches qui étaient généralement dévolues à des coprocesseurs additionnels. Difficile donc de comparer les 8 MHz d'un Atari ST aux 3.6 GHz d'un Pentium 4 : malgré un facteur brut de 450, les mécanismes internes sont très différents. Tout ça est complexe et coûteux et si cela ne pose pas trop de problèmes pour les machines les plus anciennes, pour les plus récentes il faut apprendre à ruser. Les développeurs mettent de plus en plus souvent à profit une technique de programmation assez nouvelle baptisée « recompilation dynamique ». Popularisée pour la première fois par un émulateur console (le sulfureux UltraHLE qui offrait à l'époque des performances identiques à celles de la Nintendo 64), cette technique est héritée du concept des machines virtuelles utilisées sur PC par des langages de programmation comme Java. Plutôt que d'émuler le fonctionnement de chaque instruction de l'ancien processeur, on les remplace à la volée par d'autres, directement exécutables par le processeur du PC. Une sorte de traduction qui apporte un gain de rapidité particulièrement enviable quand on s'essaye à l'émulation d'architectures récentes, comme celle du PowerPC.

Impossible Mission sur Apple IIe, les graphismes étaient primitifs mais le fun était là.





Parsec, un des premiers shoot' em up de l'histoire.



Un simulateur de porte-avions, il fallait oser ! Carrier Command reste un des plus beaux hits des années 80.



Frontier Elite 2, un simulateur spatial encore très joué de nos jours.

DEVOIR DE MÉMOIRE

Bien entendu, à chaque fois que l'on parle d'émulation, surgissent les incontournables questions de légalité. Outre le matériel, qui peut être protégé pour certaines machines (c'est cependant plutôt le cas des consoles, la plupart des ordinateurs d'antan utilisaient du matériel « ouvert »), nos anciens micros disposaient d'un système d'exploitation fixé généralement sur une mémoire Rom. Et il peut parfois être délicat de se procurer ces fichiers dont la disponibilité est laissée au bon vouloir des ayants droit. Beaucoup de ces sociétés ont disparu ou ont été rachetées par des entreprises qui n'ont plus grand chose à voir avec le jeu et qui n'ont que faire d'une poignée d'allumés qui veulent se rappeler les sensations d'antan. Il en va de même pour les jeux. Là aussi, si quelques studios existent encore sous une forme ou une autre, une grande partie ont disparu. À l'heure actuelle, la situation légale est assez floue et laissée généralement à l'appréciation de chacun, certains argumentant que la pratique est autorisée pour émuler des machines que l'on a encore dans le fond de son placard. C'est bien entendu à ce niveau que se situe toute l'ambiguïté de l'émulation. Mais légale ou pas, l'émulation permet avant tout de préserver le patrimoine vidéoludique. Car même si la Bibliothèque Nationale de France, par exemple, archive depuis quelques années les titres français, les supports et les machines d'origine ne supportent pas forcément le poids des années. Archiver les jeux, c'est bien. Mais sans les micros pour les faire tourner, l'intérêt est tout à coup fort restreint... L'avantage de l'émulation dépasse alors la simple nostalgie.

Atari 400/800

LANCEMENT : OCTOBRE 1979

Après le très gros succès de ses consoles (les mythiques VCS 2600), Atari fut parmi les premiers à se lancer dans les ordinateurs personnels. Pour équiper ses bébés, l'Américain choisira le mythique 6502 de MOS comme processeur central (voir encadré). Bien que celui-ci soit capable de gérer également les graphismes, Atari décidera de lui adjoindre une puce au nom ridicule et particulièrement approprié : l'ANTIC (pour Alpha Numeric Television Interface Circuit). S'ajoutera également un autre processeur au nom ridicule, le POKEY qui disposait de caractéristiques musicales assez avancées, avec quatre canaux 8 bits configurables. Une première pour l'époque et Atari en fera usage pendant de longues années dans ses bornes d'arcade.

MI-ORDINATEUR, MI-CONSOLE

Atari développera deux designs, le 400 et le 800, qui doivent leur nom à la quantité de mémoire qui les équipait à l'origine : respectivement 4 et 8 Ko de Ram. La baisse des coûts l'amènera finalement à doubler cette quantité intégrée au lancement. Les machines évolueront petit à petit, gratifiées dès 1982 d'une puce graphique (GTIA) dont la principale caractéristique était d'offrir des sprites en couleurs. La machine passera également de 128 couleurs affichables à 256 pour une résolution de 320 par 192 pixels. Voyant arriver les Commodore 64, Atari tentera de proposer courant 1983 un nouveau modèle, le 1200 XL. Un flop retentissant à cause de son OS en Rom buggé. Il sera rapidement remplacé par le 800 XL et ses 64 Ko de Ram.



Clavier souple pour l'Atari 400 qui ciblait les jeunes enfants

Quatre slots mémoire, deux ports cartouches et un clavier mécanique, l'Atari 800 avait un look pro.

LIENS



Deux émulateurs se distinguent pour les machines 8 bits d'Atari, avec une petite préférence pour Atari800Win+, plus simple d'utilisation.

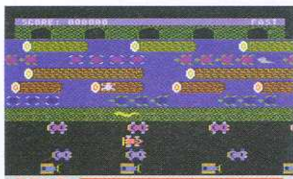
- Atari800Win+ : www.a800win.atari-area.prv.pl/
- Atari800 : http://atari800.sourceforge.net/

LES PROCESSEURS DE LÉGENDE : LE MOS 6502

Lancé en 1975 par MOS, un fabricant de processeurs que l'on a tous oublié, le 6502 a posé les bases de l'informatique personnelle. Le gros avantage de MOS résidait dans le prix de ses processeurs : là où Motorola et Intel proposaient leurs 6800 et autres 8008 pour un peu moins de 200 dollars, MOS vendait les siens pour à peine un huitième du prix. Tellement bon marché que personne n'y croyait vraiment à l'époque. Motorola et Intel ont alors décidé de faire baisser les leurs de moitié pour rester compétitifs. Une tactique qui n'a fait que légitimer le 6502 dont les ventes ont décollé en flèche. MOS disposait à l'époque d'un petit secret : ils obtenaient de bien meilleurs rendements car ils étaient capables de « réparer » les masques employés pour la photolithographie (le procédé de gravure des processeurs). Le 6502 sera utilisé pour une console qui marquera elle aussi des générations de joueurs : la Nintendo Entertainment System (NES). Un processeur mythique qui, selon beaucoup, se veut le précurseur des designs RISC (Reduced Instruction Set Computing). Respect.

JEUX À RETENIR

- **FROGGER, 1982**
Partant d'un concept assez stupide (une grenouille qui doit traverser un parcours d'obstacles), Frogger mettait à profit le hardware des Atari 800 avec une fluidité épatante.



- **MARIO BROS, 1983**
Le plombier au gros ventre qui a marqué nos enfances avait fait un passage remarqué sur les ordinateurs 8 bits d'Atari avec un gameplay collaboratif intéressant pour l'époque.

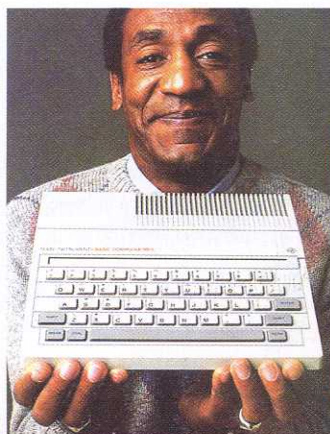


- **POLE POSITION, 1983**
Atari innovait encore avec son Pole Position, un jeu de voiture qui faisait un usage original des sprites pour créer un effet de profondeur. Un précurseur de Out-Run qui fera les beaux jours de l'Atari ST.



TI-99/4A

LANCEMENT : JUIN 1981



Texas Instruments engagera Bill Cosby pour promouvoir son ordinateur.

Après un très discret TI-99/4, Texas Instruments récidive en 1981 avec le TI-99/4A, un des premiers ordinateurs 16 bits de l'époque basé sur un processeur TMS 9900 cadencé à 3,3 MHz. Il n'était cependant pas sans défaut puisque l'on ne pouvait pas adresser plus de 256 octets de Ram directement, le reste n'étant accessible que par un bus 8/16 bits multiplexé et particulièrement lent. Bien entendu, les graphismes étaient gérés à l'époque par une puce additionnelle, le TMS 9918 qui pouvait accéder directement aux 16 Ko de mémoire de la machine. Côté son, Texas Instruments produisait également sa propre puce, le TMS 9919 dont les caractéristiques étaient plus modestes que le POKEY d'Atari : il était limité à 3 canaux audio (auquel s'ajoutait un canal de « bruit »).

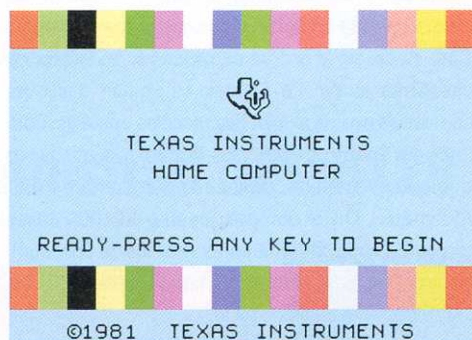
COSBY SHOW

Côté stockage, là aussi on utilisait d'énormes cartouches qui s'inséraient sur le côté droit de la machine et les cassettes audio étaient le périphérique de stockage de choix, pour leur coût réduit. Malgré ses 15 couleurs affichables, le TI-99/4A ciblait clairement le monde des jeux avec sa gestion de 32 sprites en simultané. TI avait cependant fait l'erreur de contrôler de manière très stricte les développements sur sa machine, ce qui limitera les jeux et applications disponibles à environ 300 titres. Avec 2,8 millions d'unités vendues, le TI-99/4A a longtemps été aux États-Unis l'ordinateur personnel qui disposait de la plus grande part de marché. Texas Instruments jettera cependant l'éponge du marché des ordinateurs personnels en 1984.

LIENS

Deux émulateurs gratuits à retenir sous Windows, TI-99 Sim et Classic 99. Une préférence pour le second, livré prêt à l'emploi.

- TI-99 SIM : www.mrousseau.org/programs/ti99sim/
- Classic99 : www.harmlesslion.com/cgi-bin/showprog.cgi?search=Classic99



L'écran de démarrage du TI-99 et ses 15 couleurs chatoyantes.

JEUX À RETENIR

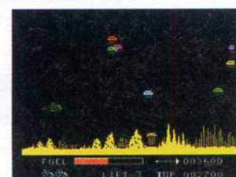
• CAR WARS, 1981

Comment pourrais-je oublier celui qui fut le premier jeu auquel il m'a été donné de jouer ? Un concept simple : collecter les « points » sur la piste sans se faire sortir de la route par l'ordinateur.



• PARSEC, 1982

De loin le jeu le plus vendu sur TI-99, Parsec est l'un des tous premiers shoot-em up. Développé par James Dramis, il reste le jeu le plus marquant de cette machine pour ses graphismes colorés et son gameplay amoureusement ficelé.



JEUX À RETENIR

• INTERNATIONAL KARATE +, 1987

Il y a eu une vie avant Street Fighter, la preuve avec IK + qui fut porté sur quasiment toutes les machines.

• CREATURES II, 1993

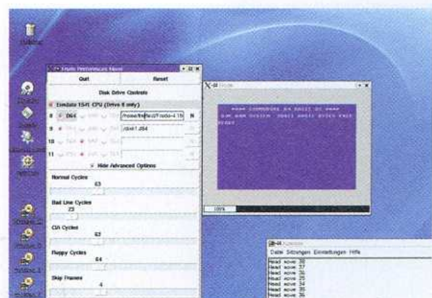
Onze ans après l'introduction du C64, les jeux étaient toujours portés. Ici Creatures 2 dont lesgraphismes sont plutôt réussis pour une telle machine.





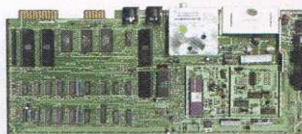
LIENS

Une seule référence pour le C64, Frodo dont l'émulation est juste parfaite. Frodo : www.uni-mainz.de/~bauec002/FRMain.html



Commodore 64

LANCEMENT : AOÛT 1982



La carte mère du C64, d'une simplicité enfantine.



La position des touches de fonction sur le côté du C64 est très inspirée de l'Atari 800.

Avec 25 millions de machines vendues sur plus de onze années d'existence, le C64 reste à ce jour l'ordinateur personnel le plus vendu de l'histoire. Derrière ce succès se cache Jack Tramiel, fondateur de Commodore, qui fait le pari de proposer une machine utilisant de facto 64 Ko de Ram, soit le double de ses concurrents. Tramiel avait spéculé à juste titre sur une baisse de prix de la mémoire, ce qui a très vite rendu la machine rentable. Côté hardware, Commodore a profité du rachat de MOS pour lui faire fabriquer à moindre coût les puces utilisées pour sa machine, à commencer par le 6510, un 6502 disposant d'une horloge externe et d'un bus de données additionnel. Il sera cadencé à 0,985 MHz. Côté vidéo, c'est le VIC II, une puce graphique capable de résolutions comme le 320 par 200 (160 par 200 dans la plupart des jeux) avec une gestion de 16 couleurs et de 8 sprites (utilisant jusqu'à 3 couleurs en simultané !) et des fonctionnalités avancées comme le rastering ou le scrolling.

SID ONI

C'est du côté du son que le C64 a le plus marqué les esprits avec son fameux « SID » (pour Sound Interface Device) capable de gérer trois voix et quatre formes d'ondes. Son créateur se vantait d'être à l'origine de la première puce sonore créée par et pour les musiciens, au point qu'aujourd'hui encore les fichiers SID sont très populaires et qu'il existe même des cartes PCI pour émuler au plus près ce bon vieux son. Malgré l'arrivée en 1985 des 520 ST et autres Amiga 500, le C64 est resté fortement populaire, grâce surtout à son prix attractif et l'enthousiasme d'une base d'utilisateurs très large. De nombreux jeux ont d'ailleurs continué à être développés jusqu'au milieu des années 1990.

Sinclair ZX Spectrum

LANCEMENT : 1982



Les machines de Lord Sinclair étaient parmi les plus compactes de l'époque.

Bien connu pour ses ZX80 et ZX81, le Britannique Sinclair proposait avec son « Spectrum » une version améliorée de ses ordinateurs personnels. L'avantage principal pour les joueurs était sans conteste l'apport de la couleur. Ça aide, en effet. On retrouvait toujours le fameux processeur Z80 cadencé à 3,58 MHz et accompagné de 16 Ko de Rom et de 16 à 48 Ko de Ram. La programmation de la machine était elle aussi très british et demandait pas mal de tours de passe-passe pour en maîtriser totalement les arcanes, poussant nombre de programmeurs en herbe à se creuser les méninges. Côté stockage, là encore on passe par un lecteur de cassettes audio. Le Sinclair se voulait d'ailleurs compatible avec la plupart des modèles existants. Côté jeux, le Spectrum peut se targuer d'avoir lancé quelques vocations, dont celle d'un certain Peter Molyneux. On a compté jusqu'à 20 000 titres disponibles pour les différentes versions du Spectrum, avec un genre particulièrement bien représenté : les jeux d'aventure en mode texte.

JEUX À RETENIR

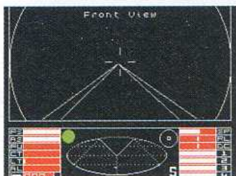
- JET SET WILLY, 1984

Un jeu de plateforme au concept original : il fallait récupérer des objets qui traînaient dans une maison avant de pouvoir aller se coucher. Bien sûr...

- ELITE, 1984

Rien de tel qu'un peu de 3D en fil de fer pour apprécier sa GeForce 2 MX. Un univers virtuel immense pour un jeu qui a fait rêver bien des têtes blondes.





Game Over en version originale...



LIENS

De nombreux émulateurs pour ZX Spectrum sont disponibles, mais on préférera Spec256 pour sa capacité à recolorer les vieux jeux.

- SPEC256 : www.emulatronia.com/emusdaqui/spec256/index-eng.htm
- EmuZwin : http://bonanzas.rinet.ru/apps/EmuZWin_Eng.htm

... et la version améliorée par les fans!





Microsoft MSX

LANCEMENT : JUIN 1983

Si vous pensiez que Windows Me était le pire boulet dans l'histoire de Microsoft, c'est que vous êtes trop jeune pour avoir connu le MSX. À leur décharge, le projet est originaire de leur filiale japonaise qui, lassée de voir pulluler les multiples standards d'ordinateurs incompatibles entre eux, a voulu tenter une standardisation à partir de composants bien classiques. On retrouve donc un Z80 cadencé à 3,58 MHz en processeur central (le même qui fit le succès de nombreuses machines, à commencer par le Sinclair), la puce graphique TMS9918 du TI-99/4A et l'AY-3-8912 pour le son, que l'on retrouvera deux années après dans l'Atari ST. Un ensemble de composants intéressants sans pour autant être révolutionnaires pour l'époque. Les caractéristiques étaient très proches des consoles Colecovision et ce n'est pas une surprise si la majorité des titres étaient identiques sur les deux plateformes. Gros succès au Japon, le MSX n'a malheureusement jamais décollé en Europe et s'est même mangé un énorme flop aux États-Unis.

JAPONIAIS

Cela n'empêchera pas le standard d'évoluer avec deux versions 8 bits (MSX 2 et MSX 2+) en 1986 et 1988 et une ultime version 16 bits, baptisée MSX Turbo R. Microsoft jettera l'éponge en 1995, à l'heure où le PC prit son envol. Ce qui n'a pas empêché pas le concepteur original, le Japonais Kazuhiko Nishi, de tenter un revival autour de la marque en 2001. On murmure d'ailleurs que le monsieur travaillerait aujourd'hui encore sur une nouvelle machine... Certains n'abandonnent jamais !

LIENS

Coté émulation, blueMSX est de loin le plus simple d'emploi puisqu'il intègre tous les fichiers nécessaires. Les puristes lui préfèreront openMSX qui est lui open source.

- blueMSX : www.bluemsx.com/
- openMSX : http://openmsx.sourceforge.net/



JEUX À RETENIR



• DRAGON QUEST, 1986
Développé par Enix (l'ex-grand concurrent de Square avant leur fusion, moins connu en Europe), la série des Dragon Quest a démarré en trombe au Japon grâce à son character design réalisé par ni plus ni moins qu'Akira Toriyama que l'on connait pour un certain... Dragon Ball.



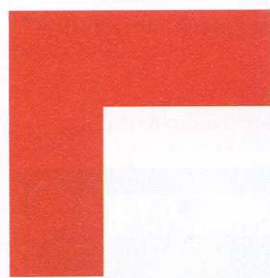
• METAL GEAR, 1987
Parmi les éditeurs qui ont supporté le MSX, on trouve Konami. Là encore, la série des Metal Gear d'Hideo Kojima est née sur la plateforme Microsoft, et Metal Gear 2 (à ne pas confondre avec Metal Gear Solid 2 sur PS2) sera un titre exclusif MSX2.



• PUYO PUYO, 1991
Encore un jeu né sur MSX (MSX2), Puyo Puyo peut être considéré comme un des clones de Tetris les plus convaincants (n'allez pas répéter ça aux fans de Puyo Puyo, ça les énerve).

Amstrad CPC 6128

LANCEMENT : SEPTEMBRE 1985





Le CPC464 était la version lite du 6128, il utilisait un lecteur de cassette intégré en lieu et place du lecteur de disquettes.



LIENS

WinAPE32 est de loin d'émulateur CPC le plus convivial pour CPC.

• WinAPE32 : http://winape.emuunlim.com/
• Arnold : http://arnold.emuunlim.com/download/index.html

Autre grand compétiteur du milieu des années 80, la gamme CPC d'Amstrad aura marqué beaucoup d'esprits, particulièrement en France où les ventes ont été excellentes. À tel point qu'il fut la machine de prédilection dans les écoles. Le 6128 était la version de luxe des CPC, équipée de 128 Ko de Ram et surtout d'un périphérique incroyable pour l'époque : un lecteur de disquettes ! Le format était cependant assez particulier puisque Amstrad avait adopté le curieux format 3 pouces réversible, une horreur que l'on devait à Hitachi et qui ne sera quasiment pas utilisée en dehors de la gamme. Au cœur de la machine, on retrouve deux puces que l'on connait bien : le Z80 cadencé à 4 MHz et la puce son AY-3-9812. C'est du côté des graphismes que le CPC se distinguait avec le 6845 de Motorola, que l'on pouvait reprogrammer pour atteindre des résolutions élevées en utilisant toutes les fameuses 27 couleurs dont le nom était d'ailleurs inscrit sur le dessus du lecteur de disquettes...

SAC À DÉS

Du côté des jeux, le CPC a beaucoup souffert de la comparaison avec le Spectrum et le C64, et nombre de jeux disponibles étaient de simples portages réalisés à la va-vite. La difficulté de faire des scrollings fluides a également beaucoup freiné les développements spécifiques, et il aura fallu attendre très longtemps avant de voir des titres profiter parfaitement de cette technique.

LES PROCESSEURS DE LÉGENDE : LE ZILOG Z80

Probablement un des processeurs les plus utilisés de l'histoire, le Z80 est un puce 8 bits que l'on doit a Federico Faggin, ingénieur d'Intel qui avait travaillé sur le 8080 et qui rejoindra Zilog. Le Z80 était volontairement compatible avec le processeur d'Intel tout en ajoutant quelques nouveautés au niveau du jeu d'instruction (fonctionnalités de manipulation de bits, registres additionnels, etc...) et une gestion de la mémoire améliorée. Son coût réduit l'a rendu extrêmement populaire et il reste un des processeurs phares à qui l'on doit une multitude de machines comme la gamme ZX de Sinclair, le CPC et une palanquée de consoles comme les GameGear et Master System de Sega ou bien évidemment le GameBoy de Nintendo. Très versatile, il servira aussi de coprocesseur audio pour la Megadrive et la NeoGeo et finira même sa longue carrière dans les calculatrices graphiques de Texas Instruments (TI-85 notamment).

JEUX À RETENIR



• BILLY LA BANLIEUE, 1986
Le jeu d'aventure préféré de Tbf ! Il y avait vraiment des perles sur CPC...



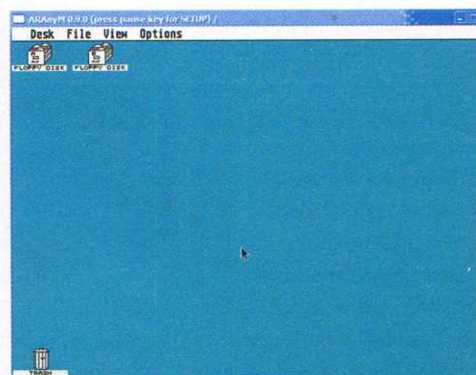
• TURRICAN, 1990
Bien que développé à la base pour C64, la version CPC de Turrican reste ce qui se fait de mieux en matière d'utilisation du hardware. Les fans du jeu se tourneront plutôt vers le remake pour Amiga, bien plus réussi.

Atari 520 ST

LANCEMENT : JUIN 1985



Mon Falcon a un peu pris la poussière dans le placard... Le petit interrupteur rouge, c'était pour l'overclocker.



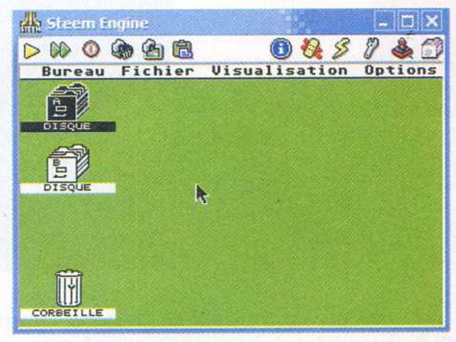
Le bureau du Falcon 030 arborait un vert légèrement moins agressif !

LIENS

Deux émulateurs indispensables à retenir. Pour les jeux de l'époque ST, STeem reste la référence. Ceux qui veulent goûter aux joies des machines plus récentes regarderont cependant du côté d'ARAnyM.

Steem : http://steem.atari.st/

ARAnyM : http://aranym.sourceforge.net/



Oui, je suis un fanboy d'Atari et il va m'être difficile de vous conter l'histoire de cette machine sans exprimer un brin d'émotion. L'occasion de corriger quelques erreurs, à commencer par son nom : le ST est baptisé des initiales du fils de Jack Tramiel, Sam, même si beaucoup persistent à croire qu'il évoque la capacité 16/32 bits du 68000 (« Sixteen/Thirty two »), une pirouette marketing trouvée après coup. Ceux qui ont suivi attentivement ce dossier s'étonneront peut-être d'entendre parler de Tramiel (le fondateur de Commodore) chez Atari. Après avoir quitté Commodore suite à une dispute avec Irving Gould (le financier), Tramiel racheta Atari au groupe Warner qui souhaitait s'en débarrasser après la difficile année 1983, période où nombre d'éditeurs mettent la clef sous la porte. Au cœur de la machine, un 68000 d e Motorola cadencé à 8 MHz, accompagné de 512 Ko de mémoire et d'un lecteur de disquettes 3 pouces et demi. Pour le son, le joujou embarque une puce Yamaha, clone du 8912 des CPC. Côté graphismes, les premières versions STF étaient assez complexes à programmer et il aura fallu attendre la révision STE (en 1989) équipée d'un « Blitter » pour corriger la chose. Si le ST était le chouchou des musiciens (grâce à ses ports MIDI intégrés), la puce Yamaha apportait un rendu relativement pauvre et encore une fois le STE corrigera la donne. Malheureusement trop tard : le parc installé de STF empêchera les développeurs de réellement utiliser les nouveautés du STE.

LAISSE-MOI T'AIMER

L'Atari aura cependant procuré quelques moments mémorables à ses utilisateurs. Comment oublier ce traitement de texte incroyable qu'était « Le Rédacteur », développé à l'époque pour le quotidien Libération ? Ou encore MIDI Maze, le premier FPS multijoueur, fonctionnant via un chaînage diabolique de câbles MIDI ? Le boulet STF aura posé de nombreux problèmes à Atari, qui tentera néanmoins un pas dans le monde professionnel avec les TT. Puis vint en 1992 le Falcon 030, un ordinateur équipé d'un DSP (qui a dit comme la Playstation 3 ?) en coprocesseur arithmétique qui fut un flop retentissant avec un nombre de titres qui se comptaient sur les doigts d'une main. La guerre Atari/Amiga était déjà perdue... au profit du monde du PC. Quel gâchis !

JEUX À RETENIR



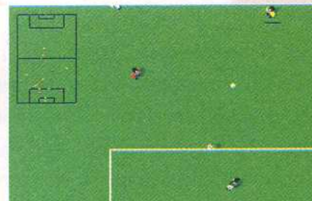
• MIDI MAZE, 1987

Malgré son gameplay assez limité, MIDI Maze réalisait la prouesse de proposer un mode deathmatch multijoueur tel qu'on en trouve dans tous les FPS de nos jours.



• BUGGY BOY, 1988

Portage d'un jeu d'arcade, la version Atari ST de Buggy Boy était une petite merveille de jouabilité.



• KICK OFF 2, 1990

Le précurseur des jeux de foot modernes, Kick Off 2 sortait du cerveau du fameux Dino Dini, l'inventeur de l'« after touch » : une technique qui permettait de donner un effet à la balle après le tir, reprise dans tous les jeux récents.

Amiga 500

LANCEMENT : 1987



Côté souris, les possesseurs d'Atari et d'Amiga étaient logés à la même enseigne...

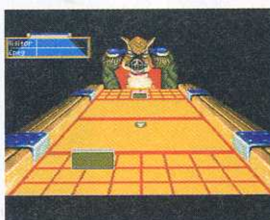
Pour bien comprendre la guerre qui opposait les fans d'Amiga à ceux d'Atari, il faut revenir aux origines de la marque. Entreprise indépendante fondée à l'origine par Jay Miner (l'ex-concepteur de la famille 8 bits d'Atari), Amiga en recherche de fonds travaillait en secret sur un concept de machine 16 bits qui n'était pas sans rappeler celui… d'Atari. Normal : Jack Tramiel (nouveau patron d'Atari depuis 1984) avait préparé le rachat d'Amiga, mais se fit souffler l'affaire par son ancienne compagnie, Commodore. La suite est bien connue : Atari terminera seul le design de son ST et Commodore lancera l'Amiga 1000 et ses 128 Ko de Ram dès 1985. Mais c'est surtout l'Amiga 500 (A500 pour les intimes) qui entrera en compétition directe avec l'Atari ST.

MENSONGES ET TRAHISONS

Côté design, on retrouve des caractéristiques assez proches du ST (et pour cause !), à savoir : un Motorola 68000 et 512 Ko de Ram. C'est surtout du côté des puces additionnelles que les choses s'améliorent, notamment avec Denise, un processeur vidéo particulièrement bien ficelé et Paula, une puce son 4 canaux qui fera les beaux jours des « modtrackers », ces petits softs de composition rudimentaires. Des caractéristiques que le STE aura du mal à rattraper sans briser la compatibilité avec les plus anciens modèles. Du coup, les jeux sur Amiga étaient généralement plus beaux, faisant usage d'une palette de couleurs plus large et d'un son amélioré. Commodore proposera l'A500+ dès 1991 et comme pour le STE, il posera des problèmes de compatibilité à cause de son OS et de sa disquette de boot KickStart. Il sera remplacé par un A600 à la durée de vie très courte, victime de discrimination par l'absence de pavé numérique. L'Amiga 1200 apportera une nouvelle génération courant 1992, mais à l'image du Falcon d'Atari, le poids des machines précédentes et l'impossibilité de faire migrer les développeurs vers les nouvelles fera passer petit à petit les joueurs du côté obscur, c'est-à-dire sur PC, qui de par son matériel hétérogène commençait à attirer les développeurs, intéressés par la flexibilité de l'architecture. Windows 95 achèvera les derniers fans : c'est désormais sur PC que les jeux vont sortir. Les utilisateurs suivront la tendance.

JEUX À RETENIR

• SHUFFLEPUCK CAFÉ, 1989
Très addictif, Shufflepuck Café nous mettait en scène dans un très bon jeu de palet. Avec une souris moderne, c'est d'un coup beaucoup plus jouable !



• SPEEDBALL 2, 1990
Autre merveille des Bitmap Brothers, la série des Speedball, jeu de sport futuriste jouable à deux.



• GODS, 1991
Une petite merveille réalisée par les Bitmap Brothers, les John Carmack de l'époque…





Les processeurs de légende : le Motorola 68000

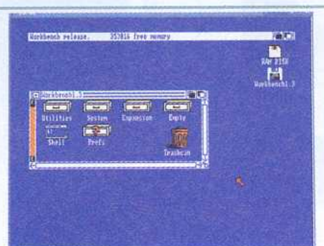
Si pour beaucoup, Motorola est avant tout connu pour ses téléphones portables, il fut une époque où l'Américain combattait avec vigueur dans le monde des processeurs. L'architecture 68k (à ne pas confondre avec le x86 du PC) a été utilisée sur de nombreuses machines, Atari et Amiga en tête, mais aussi sur les nouvelles générations de Macintosh et bon nombre de consoles, comme la Megadrive ou la NeoGeo. Spécialisé dans les calculs entiers, il était accompagné d'un coprocesseur arithmétique pour assurer les calculs en virgule flottante. Son jeu d'instruction était particulièrement simple à comprendre et l'assembleur 68k est d'ailleurs encore enseigné dans les universités pour son côté pédagogique.

À l'image du Z80, il finira sa carrière dans le monde des calculatrices chez Texas Instruments avec la TI-92. Il continuera d'évoluer jusqu'au jour où, par le biais d'Apple, IBM proposera à Motorola un contrat pour la coproduction de PowerPC, destinés à équiper les nouvelles générations de Mac.

Liens

WinUAE est la référence de l'émulation Amiga, il faut cependant disposer des disquettes KickStart et de la Rom associée. Cloanto propose le tout sous forme légale, mais payante.

• WinUAE : www.winuae.net/
• Cloanto Amiga Forever : www.amigaforever.com/



Quand le PC émule le PC

S'il fallait choisir un terme pour définir le succès de la plateforme PC par rapport à tous ses concurrents, ce serait très certainement « inattendu ». Car soyons réalistes : personne n'y croyait. Même pas le principal instigateur du projet. Sentant venir l'arrivée de multiples ordinateurs personnels à la fin des années 70 et devant le succès de l'Apple II, IBM décide de lancer sa propre machine. Pour ce faire, il s'entoure de deux partenaires de choix : Microsoft, pour le système d'exploitation (le MS-DOS) et Intel, pour son architecture de processeurs (le x86). Pas vraiment convaincu que le succès sera au rendez-vous, IBM impose alors à Intel d'ouvrir son standard x86 à d'autres constructeurs, comme AMD. Et ironiquement, c'est ce qui va faire exploser ce nouveau standard.

BIEN CHOISIR SES AMIS

IBM laisse Intel et Microsoft vendre leurs composants à d'autres constructeurs. Le seul obstacle qui subsiste se situe alors au niveau du « BIOS », partie du système logé en Rom qui sert d'interface avec le hardware et composant propriétaire d'IBM. Compaq sera parmi les premiers à effectuer un reverse engineering pour proposer un BIOS compatible. Les premiers clones étaient nés et, ironie du sort, plus le standard du PC allait devenir populaire et plus IBM allait perdre la main sur son invention. Le seul frein se situera au niveau de la compatibilité. Si elle semble évidente aujourd'hui, elle ne l'était pas à l'époque du fait de fournisseurs de composants multiples pour les cartes mère et du manque d'une véritable standardisation. Pour l'anecdote, c'est le Flight Simulator de Microsoft qui servait alors d'arbitre pour déterminer si une machine pouvait ou non être estampillée « compatible PC ».

LE PC EN MARCHE

Fin des années 80, la perte de pouvoir d'IBM est totale et le lancement du standard PS/2 n'y changera pas grand-chose. Les PC se libèrent de l'emprise de leur géniteur et c'est petit à petit autour de Microsoft et d'Intel qu'il faut chercher les standards, le fameux « Wintel » qui, qu'on le veuille ou non, prédomine encore aujourd'hui. L'arrivée des cartes graphiques et des cartes son va commencer à attirer les développeurs, même si pour beaucoup le PC a encore à l'époque un côté « sérieux » et que l'on n'y trouve quasiment que des titres pointus, comme des simulateurs de vols. La montée en puissance des processeurs Intel avec les 486 va finir de convaincre les derniers développeurs réticents : le PC est enfin devenu une machine de jeu. Le raz-de-marée peut commencer. ❑

1993, Dune II a servi d'inspiration à nombres de titres comme la série des Command & Conquer.

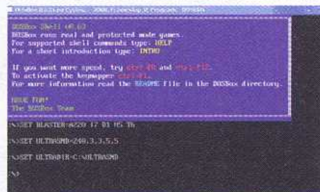


Monkey Island, probablement un des meilleurs jeux d'aventure de l'époque.



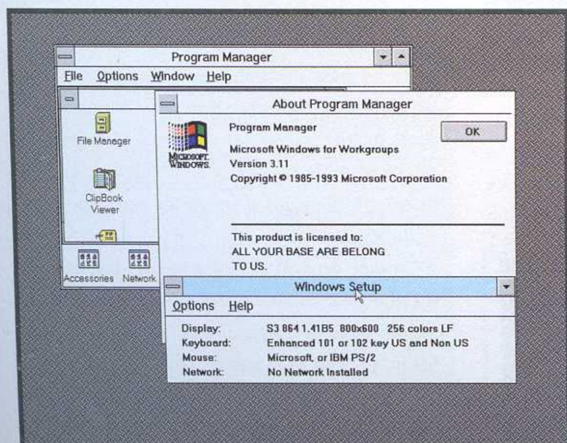
LIENS

Émuler un PC sur… un PC ? Quelle drôle d'idée ! Pourtant, si nos Pentium 4 et autres Athlon 64 sont toujours compatibles avec les 486 d'antan, leur rapidité et le manque de support des dernières versions de Windows pour les applications 16 bits empêchent bien souvent de lancer ces vieux jeux sans avoir à réaliser de véritables tours de passe-passe.



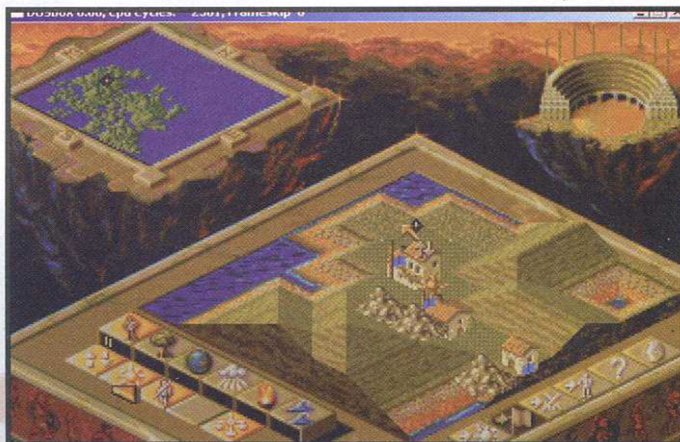
Pour vous simplifier la vie, jetez un œil sur DOSbox, un émulateur de « vieux PC » qui facilitera grandement le fonctionnement des plus vieux titres. À vous les joies des optimisations mémoire et de l'EMM386 ! Vous allez voir : c'est déjà un jeu en soi.

• DOSBox : http://dosbox.sourceforge.net/



Windows 3.11 accueillait une poignée de jeux développés par Microsoft comme MS Golf.

Après avoir bien joué sur son Spectrum, Peter Molyneux nous a proposé son Populous.



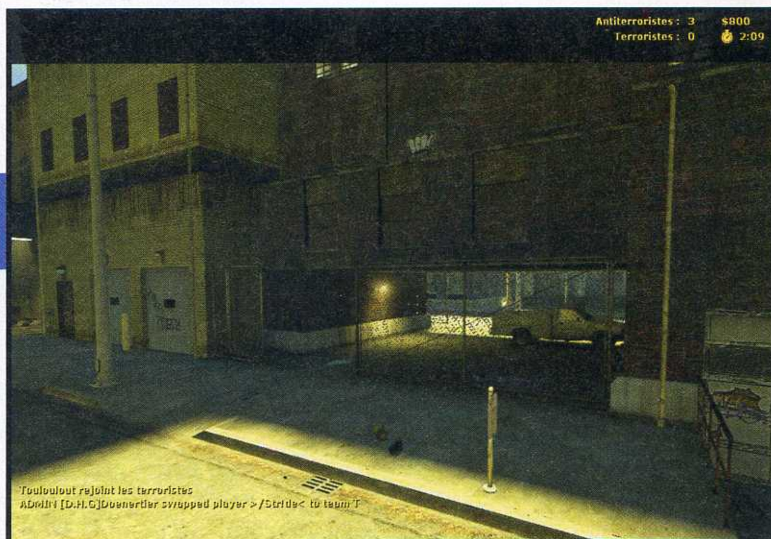
HAMMER SANS DEVENIR MARTEAU

Grâce à Hammer, son éditeur maison, Valve permet aux joueurs de créer des cartes pour (entre autres) Counter-Strike Source. Une entreprise néanmoins pas toujours évidente. Avec ce dossier, on va vous filer les bases indispensables pour produire des décors de qualité.

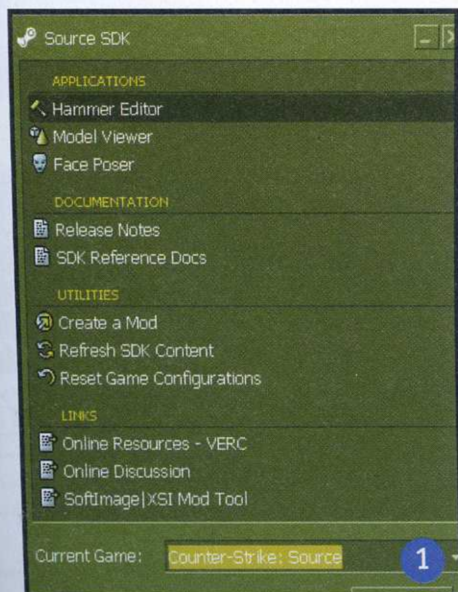
PAR BISHOP

Avant de vous apprendre à concevoir vos propres cartes pour Counter Strike Source, nous supposons que vous avez déjà touché à un éditeur de niveau auparavant. Dans le cas contraire, reportez-vous à l'encadré « Je n'ai jamais approché un éditeur de niveau avant aujourd'hui » (page 87) dont le titre est plutôt explicite. Nous espérons également que vous avez ingurgité l'intégralité de la doc et que vous connaissez les touches de raccourcis par cœur. Afin de faciliter l'apprentissage, nous avons réalisé des vidéos illustrant les principes mis en œuvre dans ce guide. Vous les trouverez bien rangées avec leurs copines les cartes d'exemple sur le CD 1 dans « Dossier cartes CSS ». En cas de problème, n'hésitez pas à consulter la documentation fournie par Valve et située à l'adresse developer.valvesoftware.com. De même, les forums de www.halflife2.net sont pleins de passionnés qui n'hésiteront pas à vous filer un coup de main en anglais, sans compter les acharnés de www.hl2world.com qui proposent une base de connaissances impressionnante. Je vous rappelle l'URL des forums officiels, qui regorgent également d'infos pratiques : www.forumplanet.com/counterstrike/. Les préambules étant réglés, il est temps de s'y mettre. L'éditeur de carte s'appelle Hammer et se lance par Steam > Outils > Source SDK. Faites bien attention de sélectionner Counter-Strike : Source dans la liste des jeux à éditer (voir screenshot n°1). En toute logique, vous n'avez rien à configurer, Steam s'en charge à votre place. Dans le cas où il réclamerait un traitement particulier, reportez-vous à la page developer.valvesoftware.com/wiki/Hammer_Game_Configurations qui contient toutes les infos dont vous rêvez.





Le travail effectué sur cs_assault est impressionnant.



Faites bien attention de sélectionner Counter-Strike : Source dans la liste des jeux à éditer.

UN PETIT PAS POUR LE MAPPER



01_première_carte

En cliquant sur **nouveau**, vous verrez apparaître les 4 fenêtres vides de l'éditeur. Pour commencer, nous allons simplement ajouter une simple plateforme. Grâce à l'outil **Block Tool** (le cube gris sous l'ampoule dans la barre de gauche), dessinez une boîte aux dimensions suivantes : longueur (L) 512, profondeur (P) 512 et hauteur (H) 64. Au besoin, utilisez les petits carrés autour du canevas pour la redimensionner. Appuyez alors sur la touche Entrée pour valider sa création. Sauvegardez votre œuvre en lui donnant un nom et testez-là en passant par le menu **File**, puis **Run Map** ou en pressant la touche F9. Pour l'instant ne vous préoccupez pas de la boîte de dialogue qui apparaît et cliquez simplement sur **OK** (notez bien que pour les besoins de la vidéo, la case **Don't run the game after compiling** est cochée, mais elle ne doit surtout pas l'être pour vous). Après quelques secondes, le jeu se charge et votre carte s'affiche. Vous constatez que vous ne pouvez rejoindre aucune des équipes mais que le mode spectateur vous laisse malgré tout explorer votre dalle. C'est fantastique, mais ça ne va pas vous amuser très longtemps.

[À RETENIR]

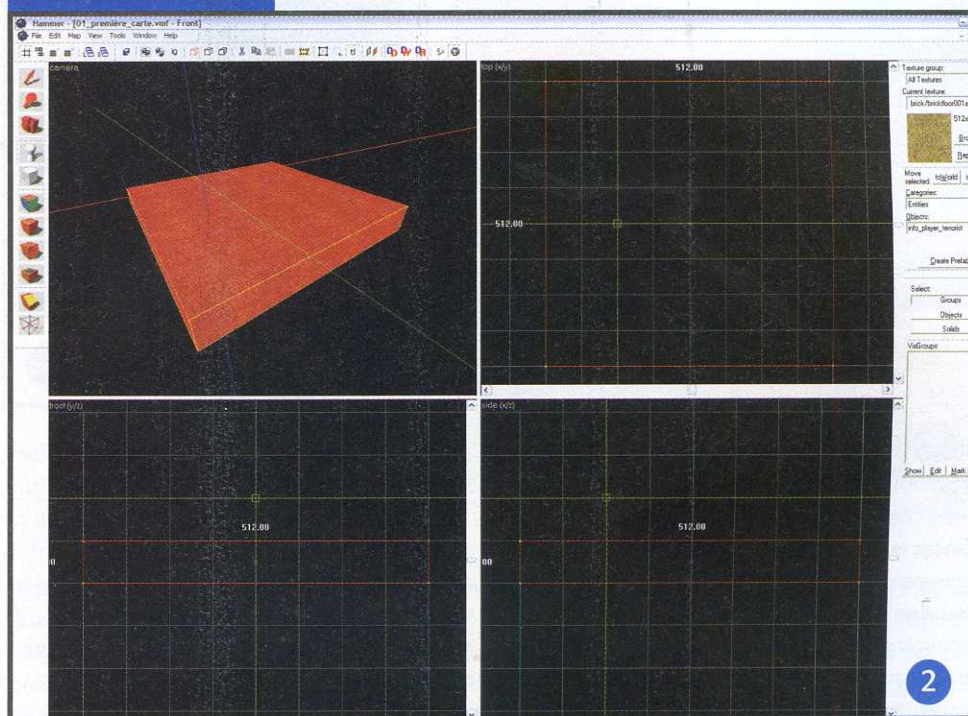
Dans Hammer, un « block » (également appelé « brush ») représente une surface solide et sert à définir les gros volumes de votre carte : les murs, le terrain, etc.

UN GRAND PAS POUR LE JOUEUR

video 02_positions_de_départ

Il est temps de rajouter la position de départ des joueurs. Sélectionnez l'outil **Entity** (l'ampoule grise dans la barre d'outils à gauche). Dans la barre d'outils de droite, les deux derniers menus déroulants devraient indiquer *Entities* et *info_player_terrorist*. Dans la vue du dessus (top), cliquez au centre de la dalle, puis, dans la vue de côté (side) cliquez une case plus haut que votre dalle (voir screenshot n°2) afin qu'elle ne la touche pas. La croix verte indique la position où sera créée l'entité. Appuyez sur la touche Entrée pour valider sa création. Un petit rectangle rouge a remplacé la croix verte. Félicitations, vous venez de placer votre première entité. Dans le menu déroulant de droite affichant *info_player_terrorist*, choisissez maintenant *info_player_counterterrorist*. Ajoutez une nouvelle entité de la même manière, mais qui ne touche pas la précédente. Lancez votre carte en appuyant sur F9. Si vous ne parvenez pas à rejoindre une équipe (que le jeu prétend pleines), assurez-vous que vos deux entités ne soient pas en contact avec le bloc du sol. Attention, si vous vous aventurez trop près du bord, vous tomberez dans le néant infini.

Les entités de départ des joueurs ne doivent pas toucher les blocs du décor.



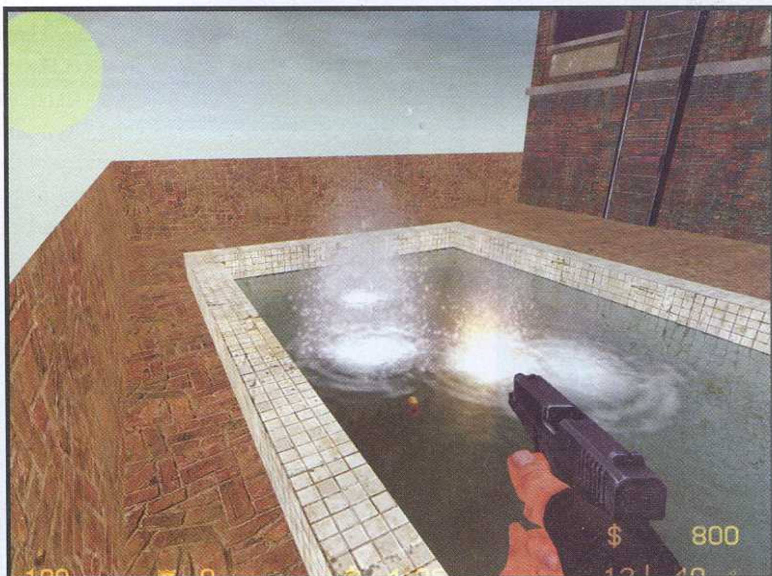
[À RETENIR]

Dans Hammer, une entité représente tout ce qui n'est pas un bloc : les joueurs, les lumières, les bruitages, les portes, etc. Ces éléments sont responsables de tous les événements dynamiques. En les employant judicieusement, on peut aisément transformer une carte banale en un résultat professionnel.

ÉLOIGNEZ-VOUS DU NÉANT

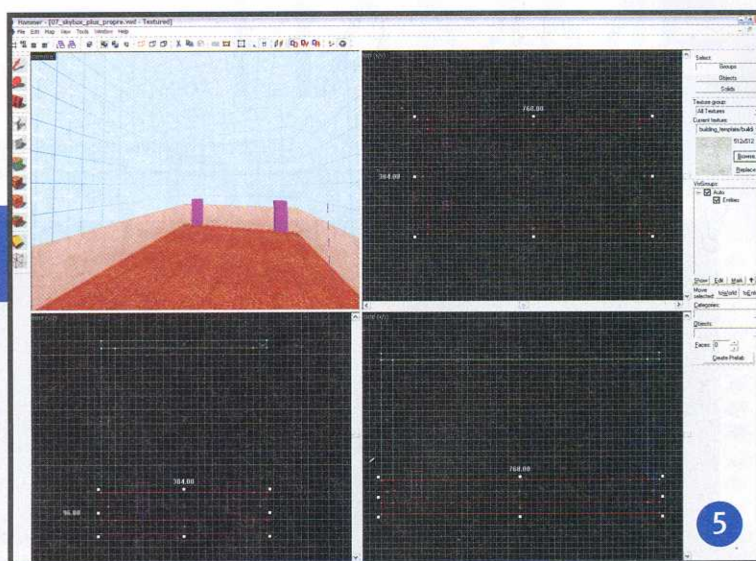
video 03_make_hollow

Notre plateforme qui flotte dans le vide, c'est comme croiser les effluves dans Ghostbusters : c'est mal. En effet, toutes vos cartes doivent être fermées par des murs. Si vous laissez un petit espace, les différents outils appelés par Hammer ne parviendront pas à fonctionner correctement et vous obtiendrez souvent des résultats étranges (ombres bizarres, surfaces transparentes, etc.). Pour corriger notre erreur, nous allons donc « isoler » la plateforme en l'englobant dans une boîte. Avec l'outil **Block**, dessinez un cube centré sur la plateforme avec les dimensions suivantes : L : 1536 P : 1536 H : 448. Avec ce nouveau pavé sélectionné (en rouge), choisissez **Make Hollow** dans le menu **Tools**. Entrez 32 dans la boîte de dialogue qui s'affiche et cliquez sur **OK**. Le cube s'est transformé en boîte fermée. Testez votre carte dans cette configuration. Notez bien que nous aurions pu créer la boîte de toutes pièces et obtenir le même résultat. La commande **Make Hollow** permet juste de gagner un peu de temps. La valeur 32 que nous avons entrée correspond à l'épaisseur des murs. Au final, l'espace de la boîte sera plus petit que celui d'origine (à cause de cette épaisseur). Si nous avions voulu garder la taille d'origine, il aurait fallu entrer -32 pour que les murs soient créés « en dehors » de la boîte.



[À RETENIR]

Vos cartes doivent être hermétiquement scellées pour fonctionner correctement.
La commande **Make Hollow** permet de transformer un cube en une boîte fermée.



Les murs d'enceinte sont prolongés par les murs texturés avec la surface Skybox.

RELIER DEUX SALLES ENTRE ELLES

video 04_deux_pièces

Commencez une nouvelle carte et créez deux pièces fermées dont le sol est au même niveau (voir screenshot n°3). Ajoutez maintenant un bloc entre les deux murs, qui symbolisera le couloir. Grâce à la commande **Make Hollow**, transformez ce couloir en pièce (une valeur négative donnera probablement de meilleurs résultats). Puis dégroupez (**Tools > Ungroup**) les trois pièces. Vous pouvez maintenant accéder à chaque cube individuellement. Si vous êtes observateur, vous avez constaté que certains murs du couloir empiètent sur les murs des salles. Nous allons supprimer ceux qui nous gênent et en créer d'autres afin de réaliser une jonction parfaite. En effet, il est préférable d'éviter que des blocs se chevauchent, le résultat dans le jeu est plutôt aléatoire (surtout au niveau des textures). Grâce aux outils **Block** et **Selection** (la flèche rouge de la barre d'outils de gauche), transformez un des deux grands murs verticaux côté couloir, puis dupliquez et redimensionnez-le afin de laisser un trou correspondant à la taille du couloir. Faites la même chose pour l'autre salle, puis supprimez les « portes » du couloir. Assurez-vous qu'aucun trou ne subsiste entre les murs et, dans la mesure du possible, évitez que des blocs ne se chevauchent. Le résultat dans le jeu est parfois aléatoire, surtout au niveau des textures. Ajoutez les entités *info_player_terrorist* et *info_player_counterterrorist* (une dans chaque pièce par exemple) et testez votre carte.

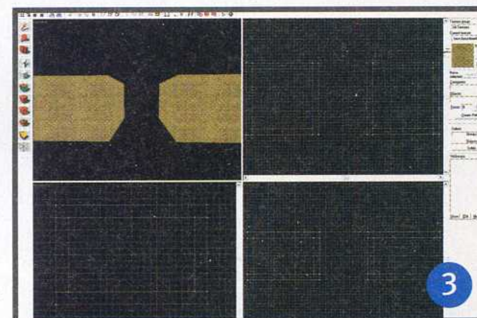
[À RETENIR]
Les salles créées avec la commande **Make Hollow** doivent être dégroupées avant de pouvoir être manipulées.

METTONS-EN UNE COUCHE

video 05_textures

Depuis le début de ce dossier, vous avez sûrement remarqué que tous les murs sont peints avec la même texture. Nous allons donc introduire un peu de variété. Cliquez sur **Toggle Texture Application** (l'icône chamarrée sous le **Block Tool**, dans la barre d'outils de gauche). Dans la fenêtre qui s'ouvre, cliquez maintenant sur **Browse** et choisissez une texture qui vous inspire pour les murs. Une fois sélectionnée, cliquez, dans la vue caméra, sur les faces à peindre avec le bouton droit de la souris. Vous pouvez également sélectionner une face qui servira de référence. Suivant la texture que vous avez choisie, il se peut que cette dernière se répète. Il faut alors soit l'agrandir (avec *Texture Scale*) soit réduire la taille du mur. Vous risquez également de rencontrer des problèmes de continuités entre les textures. On y remédie en choisissant une face de départ, puis en cliquant sur les autres faces en maintenant la touche Alt enfoncée. Par ailleurs, différentes options s'offrent à vous pour manipuler la texture : *Texture Scale* change la taille, *Texture Shift* déplace la texture, *Rotation* la fait pivoter, et les différents boutons du cadre *Justify* permettent de la centrer de différentes manières.

[À RETENIR]
Les textures doivent être bien appliquées pour obtenir un résultat de qualité. Ne pas hésiter à se rapprocher pour vérifier le moindre détail. C'est un processus long et parfois laborieux.



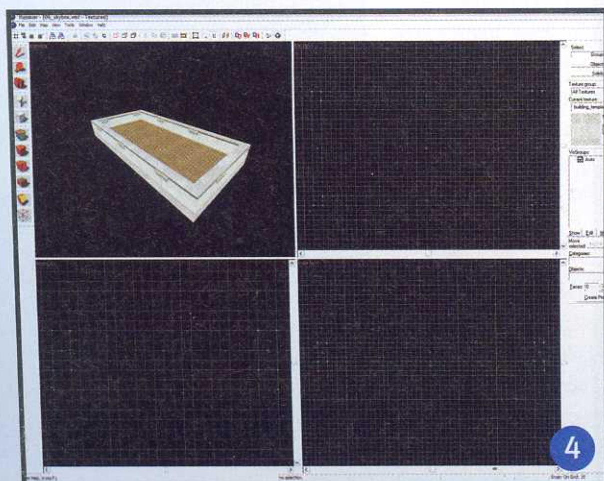
Les deux pièces sont créées au même niveau pour faciliter la construction du niveau.

LE CIEL DANS TOUS SES ÉTATS.

video 06_skybox et 07_skybox_plus_propre

Nous allons maintenant découvrir comment modéliser le ciel. Commencez une nouvelle carte et créez une petite cour ceinte par des murs (voir screenshot n°4). Englobez votre création dans une pièce à laquelle vous assignerez la texture *Skybox* (la bleue avec écrit Skybox dessus) à toutes les faces. Ajoutez maintenant les entités pour les joueurs et testez votre carte. Bien que fonctionnelle, cette méthode n'est pas la plus propre. En effet, il est recommandé par Valve de n'utiliser les textures *Skybox* que là où c'est nécessaire. Dans notre cas, il ne sert à rien d'avoir une boîte complète. Nous allons donc supprimer le « sol » de notre boîte, et prolonger les murs d'enceinte avec ceux de la *Skybox* (voir screenshot n°5). Ainsi, nous n'utilisons que le minimum indispensable tout en isolant le niveau du néant.

[À RETENIR]
Les Skybox peuvent être utilisés pour sceller votre niveau. En revanche, il ne faut pas en abuser sous peine de voir chuter le nombre d'images par seconde (vous avez quand même de la marge).



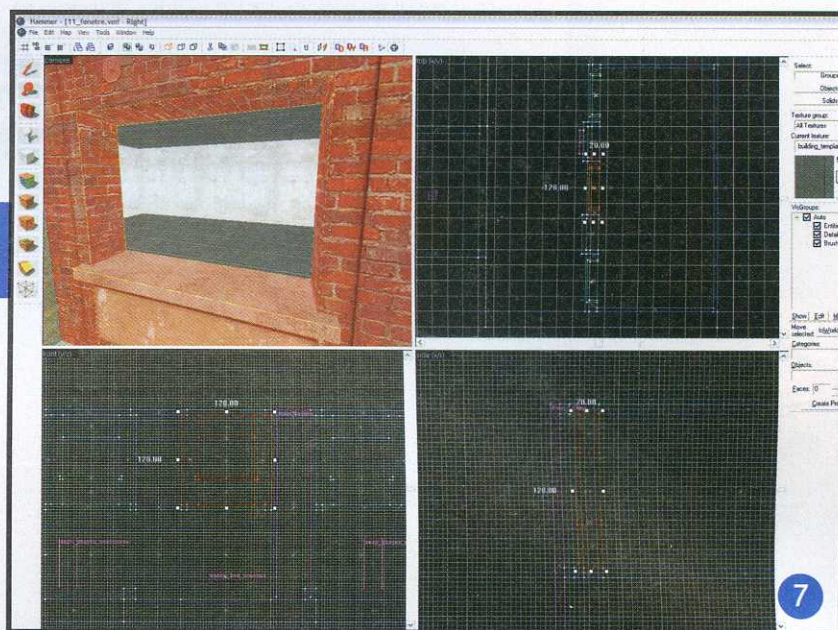
On peut facilement réaliser une cour ceinte par des murs en créant une pièce avec Make Hollow et en supprimant le plafond.

LES ÉCHELLES

video 08_préparation et 09_echelle

Si vous suivez les vidéos associées à ce guide, celle intitulée « 08_préparation » vous montre comment j'ai créé le bâtiment utilisé dans le fichier « 09_echelle ». Pour créer une échelle, la méthode la plus simple consiste à tout d'abord faire un cube à la taille désirée, puis de lui appliquer une texture appropriée. Alignez-la bien sur chaque face, puis faites **Tie to Entity** dans le menu Tools. Cette commande transforme votre brush en entité. Sélectionnez alors *func_ladder* dans la liste déroulante. Une autre méthode consiste à modéliser votre échelle avec des brush, puis à la transformer en entité *func_detail*, puis à rajouter devant un *func_ladder* peint de la texture toolsinvisibleladder. Consultez le fichier de_cbble.vmf du sdk pour voir plus précisément comment faire.

[À RETENIR]
La commande **Tie to Entity** permet de transformer un ou plusieurs brush en entités.



Le mur est décomposé en plusieurs brush pour permettre le placement de la fenêtre.

TOUT PREND L'EAU

video 10_eau

Nous allons maintenant rajouter une piscine dans la cour de notre carte. Dans la vue de dessus, créez un brush de la taille souhaitée (longueur et largeur) pour le bassin. Faites-le dépasser de part et d'autre du sol dans la vue de côté (voir screenshot n°6). Choisissez la commande **Carve** du menu **Tools**. Vous constatez que le sol s'est scindé en trois morceaux et que votre cube a servi à évider la zone qu'il occupait. Vous pouvez maintenant vous en servir pour définir la profondeur de votre piscine. Je vous laisse deviner la suite : **Make Hollow**, **Ungroup**, on supprime le haut de la boîte et magie, votre piscine est prête. Il ne manque plus que l'eau. Ajoutez un cube (brush) plein, dont toutes les faces sont peintes de la texture nodraw, à l'exception de celle du haut, qui reçoit une texture water. Pour faire les choses correctement, ajoutez une entité *env_cubemap* (elle gère une partie des réflexions), et dans ses propriétés, choisissez **Brush Faces**, puis **Pick** et cliquez sur la face de l'eau. Il ne manque plus qu'une entité *water_lod_control* qui choisit la dégradation de l'eau avec la distance.



Le cube qui a servi à creuser le sol dépasse de part et d'autre en hauteur.

[À RETENIR]
Un brush d'eau est un solide plein dont toutes les faces sont peintes en nodraw à l'exception de celle du haut, qui reçoit la texture de l'eau. S'il est possible d'omettre les entités *env_cuvemap* et *water_lod_control*, il est préférable de les rajouter quand même.

PORTE ET FENÊTRE

video 11_fenetre et 12_porte

Si vous utilisez les fichiers de référence fournis sur le CD, vous pouvez constater que le bâtiment possède trois « fausses » fenêtres. Nous allons en faire des vraies à la place afin de voir les différents types que le jeu propose. Je vous laisse le soin de transformer l'infrastructure (avec la commande Carve, ou, mieux encore, en redimensionnant et créant les murs) afin de laisser un trou pour les fenêtres (voir screenshot n°7). N'oubliez pas de créer une salle derrière les fenêtres pour bien faire (ou au moins de vous assurer qu'il n'y a pas de trou). Ajoutez maintenant un cube qui va faire office de fenêtre. Assignez une texture *nodraw* à toutes les faces, excepté une, qui doit recevoir celle qui fera office de verre. Transformez alors votre brush en entité et choisissez *func_breakable* (qui se casse à l'ancienne) ou *func_breakable_surf* (les nouvelles fenêtres, qui se morcellent comme celles de cs_office). N'oubliez pas de jeter un œil dans les propriétés de l'entité, il y a plein de paramètres dont l'utilisation est plutôt évidente. En cas de doute, reportez-vous à la documentation.

[À RETENIR]
Les portes et les fenêtres sont des brush transformées en entités. Pour ces dernières, n'oubliez pas d'assigner une texture nodraw à toutes les faces, sauf une.

JE N'AI JAMAIS APPROCHÉ UN ÉDITEUR DE NIVEAU AVANT AUJOURD'HUI

Dans la plupart des logiciels de modélisation en 3D (et Hammer en est un), la surface de travail est souvent divisée en quatre (c'est l'affichage par défaut de Hammer). Vous avez alors une vue de dessus (top), de côté (side) et de face (front), qui permettent de représenter les objets dans les trois dimensions. La quatrième vue est celle en perspective qui correspond (plus ou moins) au résultat final. Si vous n'êtes pas familiarisé avec ce type de représentation, n'hésitez pas à jouer avec pour appréhender plus facilement le reste de ce guide et constater les répercussions, dans chaque vue, des changements que vous effectuez.Enfin, sachez que la création d'une carte de qualité se compte en jours de travail. Ne vous découragez donc pas si vous avez l'impression de n'arriver à rien. La clé de la réussite se trouve dans la persévérance..



La rampe a été modélisée dans XSI Mod Tool avant d'être intégrée dans Hammer.



MUNITIONS ET OBJECTIFS



video 13_munitions

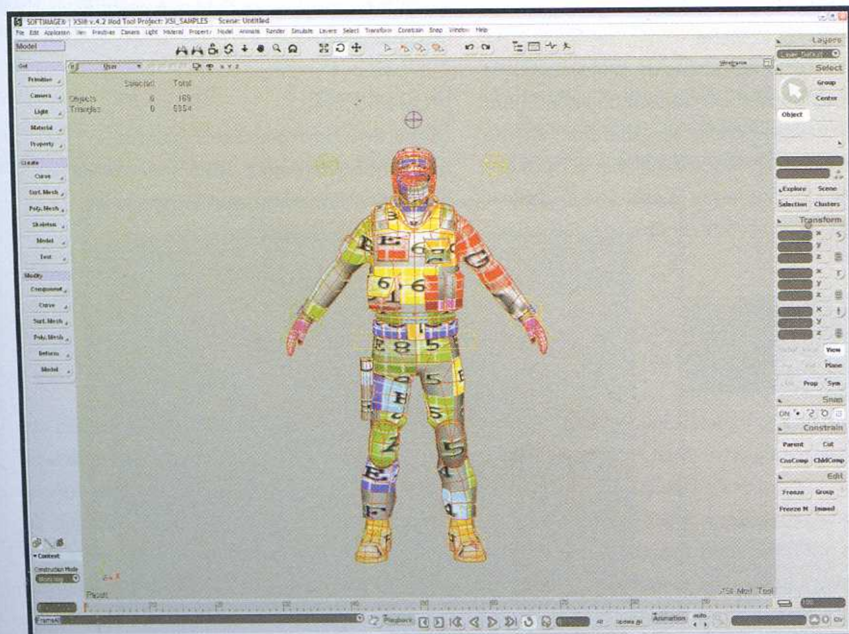
Éléments indispensables d'une carte pour CS:S : les zones d'achats. Créez un brush de la taille de la zone d'achat (faites attention à la hauteur) et placez-le au bon endroit. Appliquez la texture trigger à toutes ses faces et transformez-le en entité *func_buyzone*. Dans les propriétés, ajustez le paramètre Team afin qu'il corresponde à la zone d'achat de la bonne équipe. Il ne vous reste plus qu'à en ajouter une autre pour le deuxième camp. Autres zones indispensables, l'endroit où placer la bombe. La technique est la même, seul change le type d'entité : *func_bomb_target*. Les cartes de type CS dans lesquelles il faut délivrer les otages sont un peu plus complexes à mettre correctement en œuvre et nous ne disposons malheureusement pas de la place pour détailler ses subtilités.

[À RETENIR]

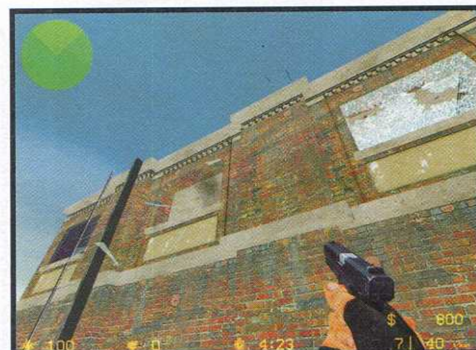
Les zones d'achat et l'emplacement où poser la bombe se définissent grâce à un brush converti en entité.

GAMEPLAY

Avant de vous lancer dans la création d'une carte, il est impératif que vous ayez une idée relativement précise de ce que vous souhaitez faire. Ainsi, cs_taly représente un petit quartier italien, de_dust se déroule au Moyen-Orient, etc. Une fois que vous avez trouvé votre thème, documentez-vous (en passant par Google image par exemple) afin de dénicher un maximum de détails qui vont donner du réalisme et augmenter la qualité globale de votre niveau. Enfin, si vous vous inspirez d'un lieu réel, n'oubliez pas de faire preuve de flexibilité dans l'adaptation de votre source d'inspiration afin d'éviter des problèmes de gameplay (couloirs trop étroits, mobilier dans le chemin, déséquilibre entre les équipes, etc.).



XSI Mod Tool permet de créer de nouveaux objets de décors, mais également des personnages et des armes.



À gauche, les vitres qui se cassent au moindre choc, à droite, les nouvelles qui se morcèlent.

QUE LA LUMIÈRE SOIT


14_lumiere

Dernier sujet crucial à une carte de qualité, l'éclairage. Une carte mal illuminée peut ruiner toute la perfection de son gameplay. Il faut donc apporter un soin particulier à cet aspect. L'éclairage est assuré par différent type d'entités : light, qui projette de la lumière dans tous les sens, un peu comme une ampoule. *Light_spot* se rapproche plus d'un projecteur, tandis que *light_environment* simule le soleil. Enfin, *light_dynamic* permet de générer une évolution au cours du temps. Toutes ses entités sont régies par différents paramètres, tels que la couleur, la position, l'angle, etc. Il est également possible de les faire clignoter, soit avec un mode préenregistré (dans *Appareance*), soit avec vos propres paramètres (dans *Custom Appareance*). Vous aurez probablement à relancer votre carte de nombreuses fois avant de trouver le réglage que vous recherchez.

[À RETENIR]

L'éclairage d'une carte est un élément primordial. N'hésitez pas à jouer avec pour offrir différents types de jeu dans votre carte. Vous pouvez aussi vous en servir pour donner plus de relief à votre carte (notamment avec les spots).

LE MOT DE LA FIN

Ce dossier vous a présenté les techniques de base de création d'une carte de qualité. Pour obtenir le degré de finition des niveaux fournis avec Counter-Strike : Source, cela ne suffit pas. Il vous faudra apprendre à vous servir du logiciel de Softimage : XSI Mod Tool. Malheureusement, ce sujet un tantinet plus complexe (tout comme la gestion de la physique) nécessiterait au moins six pages à lui tout seul. Si vous vous en sentez le courage, ces concepts sont décrits dans les liens indiqués en début d'article. Bonne modélisation !

DIMENSIONS DES PERSONNAGES

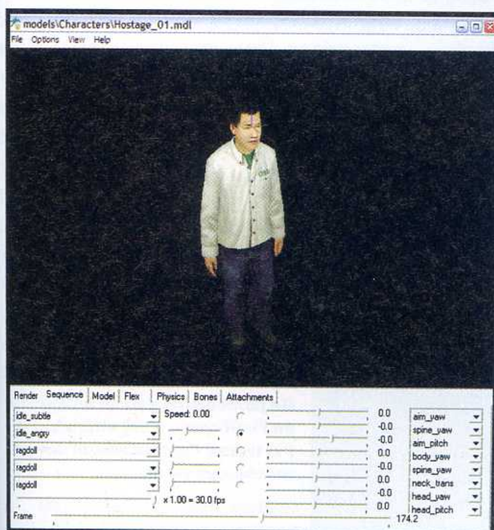
- Hauteur minimale-maximale debout (en dessous, il faut s'accroupir) : 80-64
- Hauteur minimale accroupi : 48
- Hauteur maximale grimpable en se déplaçant : 16
- Hauteur maximale grimpable en sautant : 48
- Hauteur maximale grimpable en sautant accroupi : 56
- Largeur minimale : 48

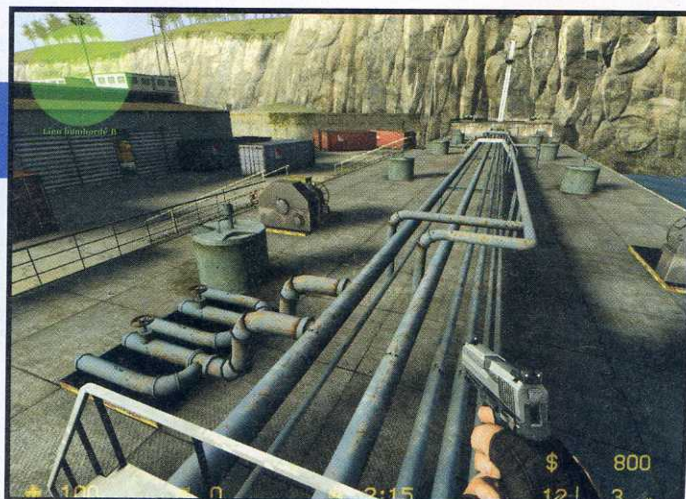


Une fois éclairée, notre carte prend une nouvelle dimension.

L'outil Face Poser ne vous servira pas des masses dans le cadre de Counter-Strike.







DES UTILITAIRES À LA MODE

PAR C_WIZ

Si l'on peut être parfois nostalgique de nos anciens ordinateurs, la puissance et la diversité des logiciels modernes nous prouvent que finalement, le monde du PC a du bon. Des fonctionnalités incroyables qui mettent à profit des bases de données utilisables par le biais d'Internet. Un rêve il y a encore quelques années qui se concrétise de plus en plus. Et comme chaque bonheur dispose aussi de ses travers, je vous ai retrouvé quelques logiciels indispensables pour vous protéger. Car été comme hiver, il faut sortir couvert...

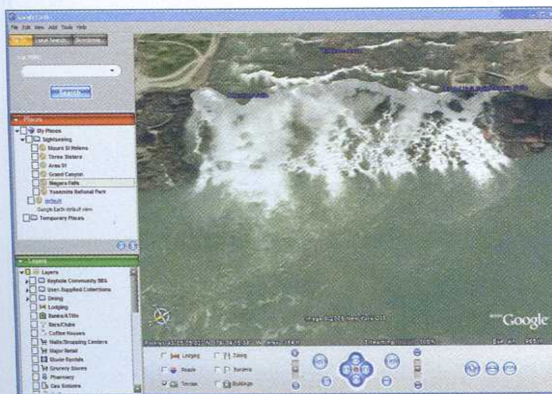
Google Earth

L'informatique et les progrès technologiques nous apportent des choses que l'on n'aurait jamais cru possibles il y a encore quelques années. Si l'on m'avait dit, il y a 10 ans, qu'il serait possible un jour de pouvoir zoomer à partir d'une mappemonde vers n'importe quel point du Globe, je ne l'aurais pas cru. On a vu un grand nombre de tentatives sur le sujet : le EarthViewer sponsorisé par nVidia, le World Wind de la Nasa mais aussi Keyhole, racheté en octobre 2004 par Google. On avait vu avec Google Maps un premier usage de cette énorme base de données de cartes satellites, aujourd'hui c'est au tour de la version PC de Keyhole d'être ressuscitée. Le principe est toujours le même, un globe sur lequel on se déplace en zoomant pour atteindre des recoins du monde. Le gros avantage de Google Earth tient dans la qualité et la bande passante de ses serveurs : contrairement à World Wind, il n'est pas nécessaire d'attendre de longues minutes pour obtenir l'image satellite, les résultats sont quasi instantanés. Côté ergonomie, là aussi c'est beaucoup mieux travaillé que World Wind et l'on profite véritablement d'un système rapide et d'une fluidité impressionnante. Car c'est aussi par le nombre et la qualité de ses cartes que cet ex-Keyhole se détache : elles sont nombreuses, toutes fusionnées entre elles et l'on profite d'une expérience complètement transparente. Bien entendu, les puristes préfèreront sûrement pouvoir choisir leur base de données de cartes, mais là il est surtout question de plaisir immédiat : sur ce point, Google Earth est imbattable. Les fonctionnalités de recherche sont également présentes, bien qu'un peu buggées dans la version bêta, et l'on pourra découvrir en quelques coups de roulette de souris des coins méconnus du globe, ou obtenir une vue de dessus de lieux que l'on connaît déjà un peu mieux. Si Google Earth est gratuit pour les particuliers, il existe également une ribambelle de versions payantes. La version Plus permet de connecter un récepteur GPS sur son PC pour pouvoir connaître en direct sa position (je ne doute pas que ça puisse servir à certaines personnes, mais pour le joueur moyen, on s'en passera très bien) ou une version pro pour les entreprises qui apportent des fonctions de travail collaboratif. On trouve même des versions customisées qui laisseront les très grosses entreprises déployer leurs propres serveurs Google Earth pour leurs clients. Au final, un des logiciels les plus simples à utiliser du genre, une petite merveille à côté de laquelle on ne passera pas.

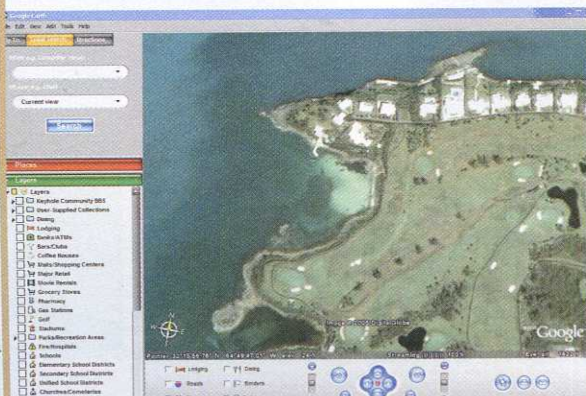


On peut superposer un certain nombre de données sur les prises de vue : frontières, routes ou autres points d'intérêts.

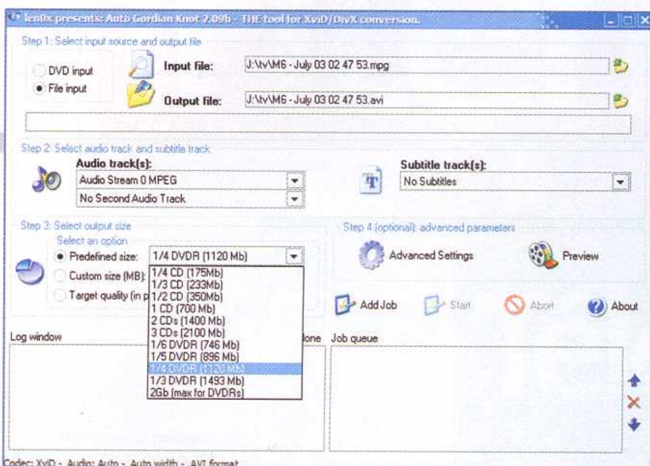
- VERSION : bêta
- ÉDITEUR : Google
- LICENCE : Freeware
- URL : http://earth.google.com



Les chutes du Niagara, l'endroit où certains menacent de nous noyer lorsque l'on ne rend pas nos pages à l'heure.



Un parcours de golf au milieu du Pacifique... c'est officiel, j'ai trouvé l'emplacement de mes prochaines vacances !

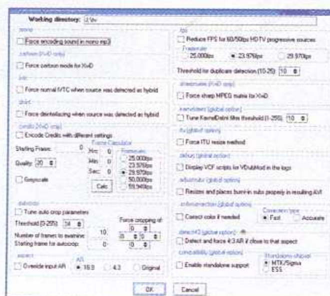


AutoGK inclut des profils pour découper ses films sur plusieurs CDs...

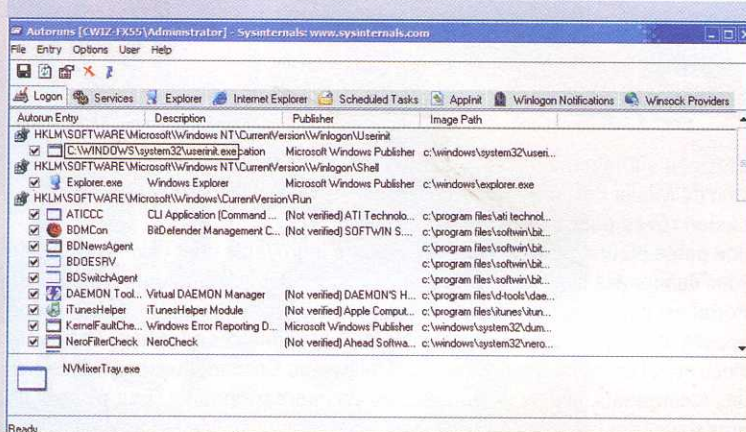
AutoGK

- **VERSION : 2.09**
- **ÉDITEUR : len0x**
- **LICENCE : Freeware**
- **URL : www.autogk.me.uk/**

Avec la baisse de prix des disques durs, il devient de plus en plus tentant de réaliser son propre serveur de fichiers à la maison. Une activité à la fois distrayante et enrichissante qui pourra vous occuper cet été s'il vous prend l'envie de faire autre chose que de cramer sur la plage. Les avantages sont multiples : outre le démarrage rapide, vous pourrez organiser votre collection à partir d'un logiciel dédié comme l'excellentissime Media Portal. Reste un souci, de taille : malgré l'embonpoint des disques durs modernes, stocker des DVD de 9 Go va vite vous ruiner, surtout si votre collection est étendue. Bien évidemment, le monde merveilleux de l'informatique a fait beaucoup de progrès du côté des algorithmes de compression depuis le MPEG-2 choisi pour les DVD. La mode est désormais au MPEG-4 dont on connaît bien deux représentants : le DivX et le XviD. Outre l'inversion du nom, c'est une question de philosophie qui les oppose puisque le DivX était à l'origine parti d'une version modifiée d'un codec de Microsoft. Il a ensuite été redéveloppé entièrement par la société DivX Networks qui propose des versions gratuites et payantes de son logiciel. Xvid, à l'opposé, est une implémentation open source du MPEG-4 qui se veut lui aussi amplement compatible avec les lecteurs de salon. En réalité, peu importe le choix que vous ferrez puisque AutoGK est compatible avec ces deux formats. Ce logiciel est capable de réencoder rapidement et avec une très grande qualité vos fichiers vidéo personnels (captures réalisées avec une carte tuner TV/TNT par exemple) ou vos DVD. Il s'occupe de tout pour vous et peut conserver toutes les finesses de vos disques en quelques clics. Multiples pistes audio (y compris Dolby Digital et DTS), sous-titres, il peut tout faire. On pourra choisir la taille des fichiers encodés aussi bien par format (pour ceux qui souhaitent juste les faire tenir sur des CD) que par quantité d'octets. Un utilitaire fantastique qui vous réjouira pour la qualité de ses réglages par défaut.
Un must.



Un panneau d'options cachées est disponible dans AutoGK, mais comme je suis particulièrement méchant, je vais vous laisser chercher comment y accéder...



La quantité des logiciels exécutés au démarrage a de quoi faire froid dans le dos. On comprend mieux parfois pourquoi son PC peine à se lancer...

Autoruns

Le nombre de perles logicielles écrites par Mark Russinovich est juste immense. On se souviendra de l'exceptionnel Process Explorer, ou encore de l'Administrator Pak. Un nouveau venu s'ajoute avec Autoruns qui va lui aussi filer tout droit dans la liste des logiciels indispensables. Concept simplissime, il permet de lister tous les logiciels qui sont chargés au démarrage de votre machine. On pourrait croire la tâche aisée, mais c'est en réalité très complexe : les spywares et autres logiciels particulièrement pénibles savent se cacher dans les recoins de la base de registre. Tous les logiciels exécutés au démarrage sont listés selon toutes les méthodes possibles (Services, extensions Internet Explorer, AppInit ou encore Winsock) et il a le bon goût de pouvoir cacher les logiciels Microsoft signés, ce qui évitera de mettre en péril son système. Une beauté de 180 Ko à garder dans sa trousse de secours pour désinfecter les PC de ses amis. Parce que c'est bien connu, les virus et autres spywares, c'est toujours aux autres que ça arrive...

- **VERSION : 8.0**
- **ÉDITEUR : Mark Russinovich et Bryce Cogswell**
- **LICENCE : Freeware**
- **URL : www.sysinternals.com/Utilities/Autoruns.html**

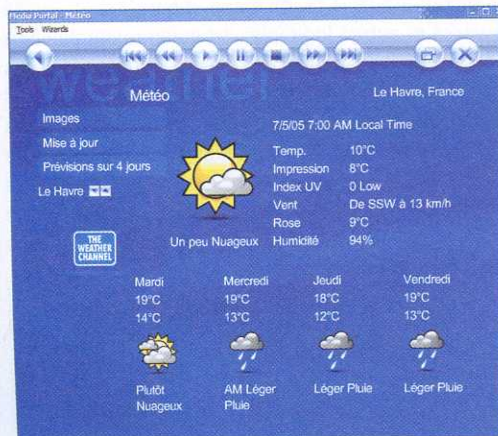
Des Utilitaires à la Mode

PAR C_WIZ

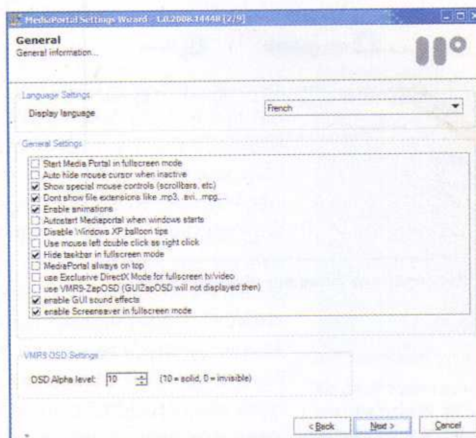
Media portal

- VERSION : 0.1.3
- ÉDITEUR : Team Media Portal
- LICENCE : Freeware
- URL : http://mediaportal.sourceforge.net/

L'arrivée d'une nouvelle version de Media Portal est l'occasion rêvée pour vous faire une petite piqûre de rappel sur cet utilitaire incroyable dont j'avais promis de vous donner des nouvelles. On rappellera pour ceux qui débarquent que Media Portal est une application qui vise à transformer votre machine en ce que l'on appelle un PC de salon (HTPC) qui mêle les fonctionnalités de lecture de fichiers vidéo avec l'enregistrement de sources télévisées. Comme souvent dans les projets émergeants, la liste de nouveautés est impressionnante. Tout d'abord un gros travail sur la qualité du code, le logiciel est non seulement beaucoup plus rapide (temps de démarrage divisé par 4 sur ma machine), mais les plantages se font de plus en plus rares. Les quelques utilisateurs de cartes tuner satellites munies de Common Interface (ces connecteurs PCMCIA dans lesquels on peut insérer ses cartes d'abonnements) seront ravis de savoir qu'elles sont maintenant supportées. Même si l'on doit être quatre en France, c'est toujours très bon à prendre. Nouvelles cartes Tuner TV, choix de la qualité d'enregistrement et des codecs utilisés, il y a de quoi convaincre un grand nombre de nouveaux utilisateurs. Les anciens apprécieront aussi les petits raffinements qui ont été ajoutés comme la gestion des priorités des enregistrements en cas de conflits, ou la possibilité de limiter l'archivage récurrent d'une série télévisée (on peut par exemple demander à Media Portal d'enregistrer tous les épisodes de « Lost »). MP s'ouvre en prime à de nouveaux logiciels externes, on notera la présence d'iTunes pour la musique (dont la dernière version supporte enfin les « podcasts ») et de MAME, l'émulateur de référence pour les consoles et les jeux d'arcades. Un énorme travail que l'on doit à la communauté open source. Merci les gars.



Le plug-in météo semble dysfonctionner : il ne pleut jamais au Havre, c'est bien connu...

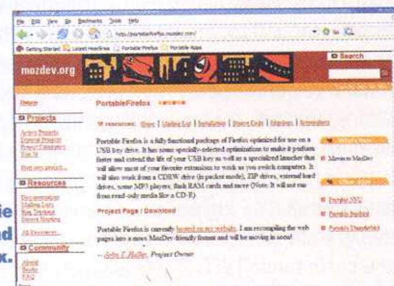


Le premier lancement de Media Portal nous gratifie d'un assistant de configuration. Pratique.

Portable Firefox

- VERSION : 1.04
- ÉDITEUR : John Haller
- LICENCE : Freeware
- URL : http://johnhaller.com/jh/mozilla/portable%5Ffirefox/

Vous connaissez tous Firefox, ce formidable navigateur Web qui renvoie Internet Explorer à l'âge de pierre. Que tous les intégristes de ce magnifique navigateur se réjouissent : avec Portable Firefox, vous allez pouvoir emmener votre propagande sur un autre niveau. Cette version fonctionne à partir d'une clef USB et vous pourrez ainsi apporter la bonne parole à vos amis qui auraient le mauvais goût de lancer un Internet Explorer sous vos yeux.



Vu de près, rien ne différencie Portable Firefox de son grand frère. Tant mieux.

Top Utilitaires de la rédac

Lecteurs vidéo :
BSPlayer 1.22
Media Player Classic 6.4.8.4
VLC 0.8.2
Media Portal 0.1.3

Lecteurs audio :
iTunes 4.9
Winamp 5.09
Foobar 2000 0.8.3
Deliplayer 2.03b

Mailreaders :
Outlook 2003
Mozilla Thunderbird 1.0.2

NewsReader :
Pan 0.14.2.91
Newsleecher 2.3
Xnews 6.1.3

Pagers Internet :
Trillian Pro 3.1
Miranda 0.4.0.1
MSN 7

Anti-lourds :
Spamihilator 0.9.9.10
POPFile 0.22.2
AdAware 1.06
HijackThis 1.99.1
Autoruns 8.0

Downloaders :
FDM 1.8
FlashGet 1.65
WinBITS 0.9

Customisation :
Desktop Sidebar 1.05.92
StyleXP 3.09
Y'Z Dock 0.8.3
MobyDock DX 0.87b

Clients FTP :
FlashFXP 3.2
FileZilla 2.2.14b
SmartFTP 1.5.988

Browsers Web :
Mozilla Firefox 1.0.4
Netcaptor 7.5.4

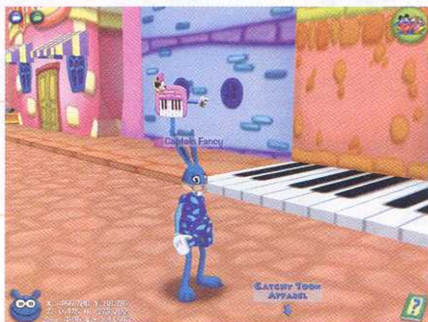
Browsers d'images :
ACDsee 7.0.102
Xnview 1.80
FastStone 2.12

Tweakers :
X-Setup Pro 7.0
Startup Control Panel 2.8
Customizer XP 1.8.5

Toontown Online

MORT DE RIRE

Les Cogs, robots sans humour, ont été accidentellement relâché par Picsou au milieu de Toontown. Ces tas de boulons transforment la cité colorée en un bloc grisâtre. Afin de vaincre les Cogs, les joueurs doivent collecter des bonbons, la monnaie locale, pour acheter des gags. Car seul le rire peut en venir à bout. Non, il ne s'agit pas d'une mauvaise blague et non, la chaleur ne nous a pas encore rendus dingos. La bande à Mickey dispose bien son MMO, pour ceux qui n'étaient pas au courant. La vraie news, c'est que Toontown Online est adapté entièrement en français depuis cet été. Comme vous l'imaginez, ce titre massivement multijoueur s'adresse avant tout aux enfants. Trois jours d'essai sont proposés pour ceux qui désirent se lancer dans l'aventure. Par la suite, il faut compter environ 9 euros d'abonnement mensuel.







ÉDITO

ÉTÉ PLUTÔT CALME POUR LE JEU EN LIGNE. PAS DE QUOI QUITTER LA PLAGE ET LES COCOTIERS POUR SE LANCER DANS UNE NOUVELLE AVENTURE VIRTUELLE. CEUX QUI ONT TRAÎNÉ LEURS GUÊTRES JUSQU'À LA CAPITALE ONT PU PROFITER DE LA COUPE DU MONDE. POUR LES AUTRES, N'AYEZ CRAINTE : MONSIEUR LÂM VOUS DÉVOILERA TOUT DANS LE PROCHAIN NUMÉRO.

City of Heroes

DES HÉROS TOUJOURS D'ATTAQUE





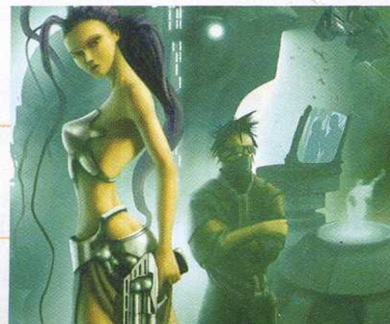
À cause d'une quatrième mise à jour qui manquait de tonus, Mister Coquin commençait à se poser des questions sur l'intérêt d'être le sauveur de l'humanité. Il a même refusé une deuxième crêpe au Nutella pour le dessert. Mais votre héros national, véritable symbole d'une jeunesse décadente, reprend du poil de la bête. Et ce, grâce aux contenus apportés par l'Issue 5 : Forest of Dread. Croatoa, cette zone prévue pour des persos de niveau 25 à 35, regorge de nouvelles créatures meurtrières. De nouveaux Villains font leur apparition ainsi que des Events. Que demande le peuple ? Nous n'allons pas passer en revue tous les petits détails dont regorge cette mise à jour, mais sachez qu'elle satisfait bon nombre de fans de ce MMO.

EVE Online

ÇA PLANE POUR EVE



Un nouveau patch important pour EVE online, le MMO space Opera made in CCP, vient d'être mis en ligne (www.eve-online.com). Les développeurs ont revu le tutorial pour faciliter l'accès aux commandes des nouveaux venus. Il faut dire que l'ancien tuto n'abordait pas les trois quarts des touches du jeu. On note la mise en place de nouveaux métiers, vaisseaux, un rééquilibrage de certaines missions et un réglage du comportement de la police pour la rendre plus réactive face aux pirates. Évidemment, ce patch contient énormément d'autres modifications qui prouvent qu'EVE Online n'est pas laissé à l'abandon, même s'il est moins populaire qu'un certain World of Warcraft.



Massivement Multijoueur

TOI AUSSI CRÉE TON MMO

Le studio de développement Kaneva annonce la mise en ligne d'un moteur servant à développer des jeux massivement multijoueur. Dans l'absolu, il s'agit d'une bonne nouvelle pour tous les amateurs qui désirent se lancer dans un projet sans avoir à payer le prix du développement d'un moteur 3D. Par contre, notez que Kaneva dispose de droits d'exploitation commerciale de votre projet. Ils vous proposent, une fois le développement terminé, d'héberger les parties et de gérer l'aspect commercial. Vous partagerez donc avec eux la rançon du succès de votre bébé et les gains qu'il générera. Restez sur vos gardes et lisez bien le contrat mis à disposition afin d'éviter de vous retrouver dans une situation d'exploité, on ne sait jamais.

Ken

LE HOKUTO DE CUISINE N'EST PAS ENCORE ROUILLÉ



Qui l'eut cru ? Ken, le survivant de l'enfer, l'héritier de la Grande Ourse himalayen, devient le modèle d'un MMORPG.Son univers post-apocalyptique va effectivement connaître les joies du online grâce à GungHo Online Entertainement. Si ce nom ne vous dit rien, sachez que GungHo a géré les droits du très célèbre Ragnarock Online au Japon. Pour l'instant, rien n'a été dévoilé concernant le gameplay et le contenu de ce MMO. De plus, on ne sait même pas si nous autres, pauvres Occidentaux, pourront goûter aux joies de ce titre. Quoi qu'il en soit, l'annonce d'un jeu massivement multijoueur sur l'univers de Ken valait bien la peine qu'on en parle.

A3

CARRÉ ROSE



Suite à une période de six mois de bêta test, la version anglaise de A3 devient finalement payante. Il faut savoir que A3 est un hack'n slash qui a été vendu en Asie comme le premier MMO pour adultes. Dans les faits, ça donne moins de fringues pour les personnages féminins et plein de sang durant les combats. Caf' va peut-être arrêter de lancer Lineage II tous les six mois pour mater des Dark Elf. Quoi qu'il en soit, vous pouvez vous rincer l'œil sur la galerie de l'édition chinoise (http://a3.asiagame.com/Picture.htm) ou visiter le site anglais pour vous lancer dans l'aventure (http://a3.igamesasia.com.sg/).



Battleground Europe

ÇA VA FAIRE MAL

Les amateurs de batailles épiques vont être heureux d'apprendre que Battleground Europe va offrir des combats titanesques que ce soit au sol, dans les airs ou sur mer. Toutes les maps réunies couvrent une superficie de 350 000 kilomètres avec plus de quatre millions d'arbres en 3D. Notez que plus de 200 ponts destructibles et réparables sont implémentés ainsi que de nouvelles armes et véhicules. Il va sans dire que le travail des développeurs est phénoménal et permet à des centaines de joueurs de se mettre sur la tronche à n'importe quelle heure du jour et de la nuit. Évidemment, la stratégie sera de rigueur pour remporter la victoire. Le système de grade mis en place motive les troupes à s'investir davantage dans les combats. Actuellement en phase de test, Battleground Europe proposera davantage de contenu, que nous vous dévoilerons prochainement. Sachez enfin que ce stand alone basé sur World War II Online (MMO sur la Seconde Guerre mondiale) devrait débouler d'ici la fin de l'année.



Codemasters

JEUX ONLINE = PLEIN DE BROUZOUFS

Codemasters Online Group est une nouvelle division de l'éditeur dédiée aux jeux online. Selon David Solari, directeur de ce nouveau département : « Codemasters a de gros intérêts dans les jeux online, avec des titres et une politique visant plus particulièrement le joueur occasionnel ». Forcément, lorsque l'on voit le succès de WoW, ça donne envie de s'y mettre ! Sachez que cette division se focalisera également sur les MMO. Tout un tas de personnes sont donc promues à des postes divers et variés afin de dynamiser ce projet. Il ne reste plus qu'à s'armer de patience pour voir ce qu'ils nous proposeront concrètement.

Everquest II

L'ARGENT NE FAIT PAS LE JOUEUR, MAIS IL Y CONTRIBUE

Il y a quelques semaines, Sony Online annonçait son intention de mettre en place de nouveaux serveurs nommés Exchange pour Everquest II. Ce système, qui autorise officiellement l'achat et la vente d'objets entre joueurs, est aujourd'hui fonctionnel et bien rôdé. On peut désormais déplacer son personnage vers Exchange en exécutant la commande /movelog add. Mais il faut savoir que vous ne choisissez pas votre destination : le changement se fait automatiquement vers l'un des deux serveurs disponibles. Reste à voir quel succès rencontrera cette nouvelle fonctionnalité qui ne fait pour l'instant clairement pas l'unanimité auprès de la communauté.



Auto Assault

PASSE LA PREMIÈRE



Le MMO explosif de Net Devil mettant en scène des véhicules au design original dans un monde post-apocalyptique est enfin en phase de beta test. Les débuts sont un peu chaotiques car les serveurs sont coupés les trois quarts du temps et ne permettent de jouer que lors des tranches horaires définies. Du coup, Fumble prend son baluchon et compte bien voir ce que ce MMO a dans le ventre en se rendant directement à la source. Il ramènera des infos croustillantes dès le mois prochain.



Hero's Journey

LA PERLE RARE



Un jeu massivement multijoueur se différencie de ses concurrents grâce aux idées novatrices qu'il tente d'apporter. C'est le cas de Hero's Journey (www.play.net/hj/), un MMO nouvelle génération. Une des premières idées des développeurs est de permettre aux GM (Game Masters) de disposer d'un contrôle complet sur le monde, c'est-à-dire qu'ils auront à leur disposition les outils nécessaires pour ajuster le jeu à la volée. Cela peut aller de l'improvisation d'une attaque de créatures sur un village à l'implémentation d'un PNJ pour aider votre personnage à accomplir une quête. Les développeurs veulent également rendre l'utilisation et le lancement de sorts plus complexes. Par exemple, le magicien devra tracer une ligne pour délimiter la zone de certains sorts. On nous promet également une I.A. très poussée : un orc aura plutôt tendance à contourner un mur de feu plutôt que de foncer bêtement dessus. Pour les batailles, il devrait être possible de réaliser des exploits tels que se servir d'un allié comme tremplin pour atteindre le visage d'une créature immense. Les annonces d'idées neuves sont nombreuses et toutes plus alléchantes les unes que les autres, mais reste à voir ce que cela donnera dans les faits.







ABONNEZ-VOUS ! à joystick

1 AN / 11 NUMÉROS — 71,50 €*

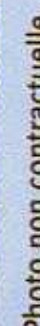
+ LE JEU BATTLEFIELD 2 (version PC) — 54,90 €**

TOTAL ~~126,40 €~~



N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC
joystick
171 JUIN 2005
BATTLEFIELD 2
PETITS MEURTRES ENTRE AMIS

PC DVD ROM
BATTLEFIELD 2
16+
EA GAMES



BATTLEFIELD 2

Retrouvez l'intensité et l'héroïsme des combats de Battlefield 1942 dans les guerres contemporaines ! Pilotez plus de 30 véhicules terrestres,aériens ou maritimes : tanks, hélicoptères, hydroglisseurs, blindés légers, chasseurs, Combattez avec les armes les plus récentes : missiles à tête chercheuse, bombes guidées au laser, etc.

** Dans la limite des stocks disponibles

BULLETIN D'ABONNEMENT

À renvoyer accompagné de votre règlement dans une enveloppe affranchie à : Joystick-service abonnements - 18/24 quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

ui, je m'abonne à **Joystick** pour 1 an - 11 n° + le jeu **BATTLEFIELD 2** (version PC) au prix de **69 €*** au lieu de 126,40 €

OISIS LA VERSION ❑ CD ou ❑ DVD

SOIT UNE ÉCONOMIE DE PLUS DE 45 %

Future MEDIA WITH PASSION

Je joins mon règlement à l'ordre de **Future France** par :

❑ Chèque bancaire ou postal

❑ Carte bleue CB n° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Expire le : |_|_| |_|_| Cryptogramme : |_|_|_|

Date et signature obligatoires (parents pour les mineurs) :

Pour mieux vous connaitre, merci de répondre à ces questions :

Quelle console utilisez-vous ? ❑ Playstation ❑ Game Cube ❑ Game Boy Advance ❑ X-Box ❑ DS-Nitendo

De quel matériel informatique disposez-vous ? ❑ PC ❑ Mac

Afin de traiter au mieux votre abonnement, merci de compléter les informations ci-dessous : ❑ Mme ❑ Mle ❑ Mr

PJH2

Nom* : ....

Prénom* : ....

Adresse* : ....

Code Postal* : |_|_|_|_|_|

Ville* : ....

Date de naissance : |_|_| |_|_| |_|_|

e-mail : ....

Téléphone : |_|_| |_|_| |_|_| |_|_| |_|_|

(*) champs obligatoires

* Vous pouvez acquérir séparemment les 11 n° de Joystick au prix unitaire de 6,50 € (01/01/05 hors n° double & spécial) et le jeu Battlefield 2 (version PC), au prix de 54,90 € (+2 € de frais d'emballage et de port.) Offre valable pour les nouveaux abonnés jusqu'au 30/09/2005, en France métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Délai de livraison de 6 à 8 semaines après réception de votre règlement. Autres pays nous contacter au 01 44 84 05 50 ou par mail abofuture@dipinfo.fr. Conformément à la Loi informatique et Liberté du 6 janvier 1978 (Article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, en écrivant à notre siège social. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante ❑

MU

Date de sortie : dispo
Site : www.muonline.com

Ce MMORPG coréen n'est pas sans nous rappeler un certain Diablo II au niveau du gameplay. Quelques clics suffisent à se déplacer, dialoguer et combattre. L'attrait principal de ce titre est évidemment la montée en puissance de son personnage et les nombreux objets à trouver (armes, armures, etc.). Comme vous l'imaginez, côté scénario, ce MMO ne casse pas des briques : il relate l'histoire de Mu, un pays affaibli par la guerre. Dans ce monde médiéval fantastique, vous devez choisir parmi quatre classes de personnages pour tenter de survivre : Dark Knight, Fairy, Dark Sorcerer et Magic Gladiator. Le choix n'est pas énorme, mais il faut reconnaître que pour un titre gratuit, il ne manque pas de charme. Reste à voir si massacrer des monstres à la chaîne fait partie de vos passe-temps favoris.





Les combats paraissent bordéliques au premier coup d'œil, mais dans le feu de l'action, c'est limpide. Si si, je vous assure.



MMORPG ASIATIQUES

LE JEU ONLINE VOIT LA VIE EN JAUNE

ILS SE NOMMENT WEBZEN OU ENCORE TQ DIGITAL. ILS VIENNENT DU CONTINENT ASIATIQUE ET COMPTENT BIEN ÉTENDRE LEUR EMPIRE EN DEHORS DE LEURS CONTRÉES. CERTAINS TITRES SONT GRATUITS ET DÉJÀ DISPONIBLES, ALORS QUE LA PLUPART SONT À L'ÉTAT DE PROJET. COMME ON VA LE VOIR, LES ASIATIQUES N'Y VONT PAS AVEC LE DOS DE LA BAGUETTE QUAND ILS S'ATTAQUENT AU MARCHÉ DU JEU ONLINE.

SUN

Date de sortie : rentrée 2005
Site : www.webzengames.com

Une force rebelle tente de renverser l'Empire qui gouverne le monde et malheureusement, vous ne pourrez échapper à cette guerre. Univers médiéval fantastique, batailles et chevaliers : il est évident que de ce point de vue-là, Sun ne respire pas l'originalité. Pourtant, il semble disposer de quelques bonnes idées à son actif. Il permettra notamment aux joueurs de sélectionner différents types de maps, d'ajuster le degré de difficulté et de choisir les types de monstres. À croire qu'il s'agit d'instances dans lesquelles les joueurs du monde entier viendront accomplir des exploits. Différents utilitaires seront mis à disposition de la communauté pour personnaliser Sun selon vos désirs.
Tout ça paraît encore bien lointain pour se faire une idée concrète de l'intérêt mais en tout cas, visuellement, Sun en jette. Les environnements, personnages et armures donnent envie de se lancer dans l'aventure.



Bien qu'il ne semble pas apporter grand-chose d'innovant, Sun possède un design bien à lui qui donne envie de se lancer dans l'aventure.



CONQUER ONLINE

Date de sortie : rentrée 2005
Site : www.webzengames.com



Développé en 2D, Conquer Online offre quelques effets 3D pour donner un peu de vie aux environnements et aux personnages. Il existe quatre types de persos parmi lesquels il est possible de choisir : Trojan, Warrior, Archer et Taoist. Chacun d'entre eux peut être personnalisé avec des armes spécifiques et des compétences. Ce titre offre un monde entièrement ouvert au PvP (joueur contre joueur) avec un code de couleur spécifique pour les personnages chaotiques et une évaluation des joueurs par le biais de scores. Des batailles gigantesques pour la conquête des villes semblent également se profiler. Il est possible de télécharger gratuitement le client : de quoi vous inciter à lancer votre browser et juger par vous-même du résultat.



Guerres entre joueurs et champs de batailles sont le quotidien qui vous attend sur Conquer Online.

PARFAIT STATION

Date de sortie : fin 2005
Site : www.webzengames.com



Avec Parfait Station, le MMO sort de son train-train quotidien. Fini les prises de châteaux forts et direction un univers original aux allures « cartoonesques » qui rappelle le design d'un jeu console, un shoot-em up pour être précis. Vous évoluez dans un monde permettant à tout un chacun de participer à de gigantesques batailles ou de s'affronter en PvP (joueurs contre joueurs). Au moins, ça nous change des habituels chevaliers vêtus d'armures étincelantes. Sachez qu'il sera possible de sélectionner une des trois races disponibles : humains, bêtes ou machines. Chaque perso peut évoluer dans des jobs spécifiques et offrir un gameplay différent. Apparemment, toutes les possibilités de jeu sont centralisées autour d'une place de marché. Les joueurs peuvent alors échanger des objets, s'allier pour se lancer dans une partie ou se préparer à un combat entre guildes. En tout cas, tout ça paraît plutôt original sur le papier, attendons d'avoir ce titre entre les mains pour se faire un avis.



ZERO

Date de sortie : un jour
Site : Jz.91.com

Dans un univers futuriste, Zero propose de se mettre aux commandes de robots géants mesurant pas moins d'une vingtaine de mètres. Ici, la diplomatie n'a guère sa place. Vous devez combattre pour préserver la liberté de votre pays avec des canons de 120 mm, des lasers et une centaine d'autres armes high-tech. Un univers qui n'est pas sans rappeler un certain Mechwarrior, voire carrément Macross pour les connaisseurs.









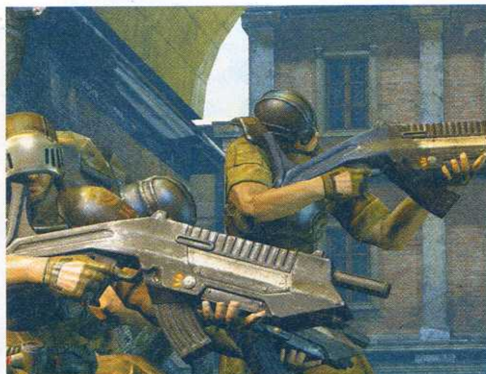

HUXLEY

Date de sortie : Septembre 2006
Site : www.webzengames.com

À l'instar de PlanetSide, Huxley entre dans la catégorie des jeux de shoot massivement multijoueur (MMOFPS). Son univers post-apocalyptique regorge de mutants divisés en deux races se mettant joyeusement sur la tronche : Sapiens et Alternative. Le gameplay s'annonce comme relativement basique, comme pourrait l'être n'importe quel FPS. Sauf qu'ici, il sera possible de s'engager dans des batailles rassemblant des centaines de joueurs. Votre personnage pourra évidemment évoluer au fil du temps en améliorant des branches spécifiques de combat et en apprenant de nouvelles compétences. Visuellement, c'est bluffant et si vous n'avez pas eu l'occasion d'admirer la vidéo dédiée à ce titre, on ne peut que vous la conseiller. Espérons que le jeu soit à la hauteur de cette prouesse technique.



Oui, il paraît que c'est un screen « in game ». Je sais, ça calme. Reste à l'avoir en main pour en être convaincu.



REALM OF MAGIC

Date de sortie : dispo
Site : www.tqdigital.com

Ce MMORPG ouvre ses portes sur un monde mystique dans lequel il est possible d'incarner un Guerrier, un Mage ou un Psychic. Chacune de ces classes peut élever un animal pour qu'il vous défende contre des ennemis. Il en existe de huit genres : Explosive, Mutative, Reflecting, Possessing, Dynamic, Magical, Agile et Defensive. Tous ces pets possèdent leurs propres compétences de combat. Certain peuvent s'autodétruire pour infliger des dégâts alors que d'autres prennent possession de l'esprit de l'adversaire. Bon, rien de vraiment transcendant dans ce titre à coller au rang des innombrables MMO qui possèdent un avenir probablement restreint.

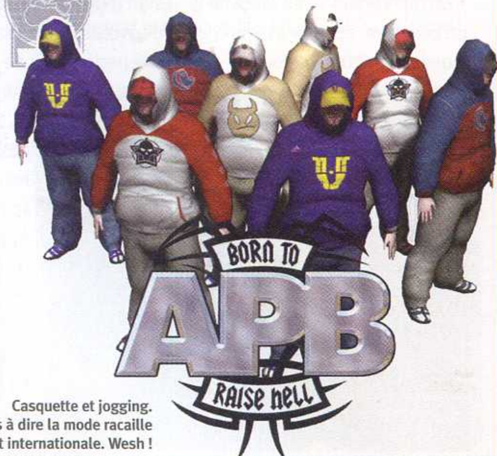
ALL POINTS BULLETIN

Date de sortie : début 2007
Site : www.webzengames.com

Vous trouvez que Grand Theft Auto est un jeu génial, mais vous vous sentez bien seul dans ce monde où tout est permis ? Alors All Points Bulletin devrait satisfaire toutes vos envies. Un GTA version massivement multijoueur dans lequel il faudra choisir son camp : les forces de l'ordre ou les gangs. APB devrait offrir une grande variété de personnalisation tant au niveau des armes que des véhicules et autres attitudes, musiques et environnements. Chaque faction devra prendre possession de quartiers pour étendre son influence. Il sera également possible d'améliorer les défenses et de laisser une I.A. gérer la querelle si vous n'êtes pas online quand ça chauffe.

Même si ce produit est en fait développé en Angleterre par les géniteurs du premier GTA, c'est bien grâce à l'argent coréen que le projet existe ! Merci Webzen.





Casquette et jogging. Il n'y a pas à dire la mode racaille est internationale. Wesh !

WIKI THE MASTER OF TALES

Date de sortie : début 2006
Site : www.webzengames.com

Sous son air de MMO tout droit sorti de l'univers console, Wiki s'annonce comme un titre original. Il nous plonge dans un monde coloré au design enfantin dans lequel évoluent trois races : Bêtes, Elfes et Humains. Son point fort est censé se situer au niveau de l'évolution du monde. Chaque relation et action qu'entreprennent les joueurs devraient influer sur la société qui les entoure. Évidemment, tout cela reste encore assez obscur et nous savons à quel point tous les MMO nous promettent souvent un monde véritablement dynamique pour finalement ne pas respecter cet engagement. Mais laissons-nous aller à rêver !



Non ce n'est pas une version online du Zelda de la Gamecube. Il s'agit bien d'un MMO sur PC, au design et au concept originaux.



MONSTERS & ME

Date de sortie : dispo
Site : www.monstergame.info/news.php

Monsters & Me est un MMO style cartoon dans lequel de nombreux animaux de compagnie (pets) peuvent être capturés et entraînés. À l'aide de votre créature, vous pouvez partir à la conquête du monde par le biais de nombreuses aventures. L'évolution de votre familier est une part importante de Monster & Me. On peut dire qu'il s'agit presque d'un tamagotchi version MMO. Pas moins de 88 pets sont actuellement disponibles et d'autres seront implémentés dans le futur par le biais de patchs. Ce genre de titres purement asiatiques aura sans doute du mal à trouver un public dans nos contrées. Mais qui sait, il saura peut-être toucher votre âme d'enfant.







L'univers de Monster & Me est coloré et ouvert à tout ceux qui désirent s'évader des sempiternels champs de bataille online.



MATERIEL.NET
Pour les passionnés, par des passionnés

+ 0% PUB
+ 0% SPAM
+ 0% POPUP
+ 0% BANNIERES
+ 100% HARDWARE
+ 100% SERVICES

Configuration PC
DOMIPLAY ADVANCED











OFFERTS !

999 €

- Processeur AMD Athlon™ 64 3200+
- Carte graphique nVidia GeForce 6800 GT PCI-E 16x 256 Mo
- 1024 Mo de mémoire en mode dual & disque dur 200 Go SATA
- Carte Mère FoxConn WinFast CK804K8MA
- Graveur DVD 16X double couche NEC ND-3540

Nouveau



PCI-Express
Point of View GeForce 7800 GTX
Chipset GeForce 7800 GTX, 256 Mo de RAM DDR-3, PCI-Express 16x, 2 sorties DVI-I, rendu 128 bits, filtrage anisotropique jusqu'à 16x, compatible HDTV, garantie 3 ans et bundle exceptionnel de 5 jeux !

599 €



Battlefield 2
Plongez au cœur de la guerre moderne !

Battlefield 2 va vous faire découvrir de nouvelles sensations de jeu : plus grand, plus réaliste, plus beau, plus stratégique. Affrontez les combats en équipe !

46,99 €



Disques durs externes Materiel.net
Sauvegardez & transportez vos fichiers !

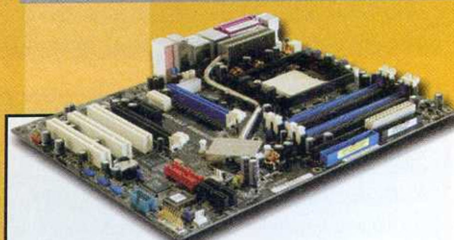
A partir de 79 €, ils sont disponibles en 5 capacités : 80, 160 et 250 Go en 3,5" mais aussi 20 et 100 Go en 2,5". Disques durs de grandes marques (Maxtor, Hitachi, Seagate). Interface USB 2.0, livrés avec câble USB et socle pour position verticale.



AlphaCool Kit Entry
Le watercooling facile & très efficace !

Radiateur AlphaCool NexXxos HC 120mm, waterblock processeur Alphacool NexXxos HP, pompe Hydor L20 (700 l/h), réservoir Cape AGB2, livré avec connecteurs, additif pour eau, etc.

124 €



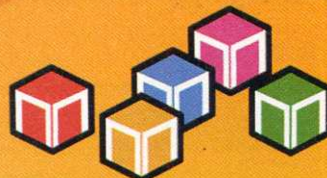
Asus A8N-SLI Premium
Performances extrêmes et silence absolu !

Carte mère socket 939 pour Athlon™ 64, chipset nVidia nForce 4 SLI, PCI-Express 16x, audio 7.1, Serial-ATA II, double Gigabit Ethernet, etc.

192 €

Bénéficiez d'une réduction immédiate de 10 € avec le code EB7B-A673-ZF36E6 *

Achats 100% sécurisés
+ de 7 000 références sélectionnées
Satisfait ou remboursé
Suivi de vos commandes
Livraison en France, DOM-TOM et Belgique
Transporteur au choix
Label Or Fia-Net



WWW.MATERIEL.NET

Prix et caractéristiques modifiables sans préavis, prix TTC hors frais de transport, dans la limite des stocks disponibles. Photos non contractuelles.
* Réduction valable pour toute commande d'un montant minimum de 200 € passée sur le site Materiel.Net jusqu'au 30 septembre 2005.

GUILD WARS

ALLONS, ENFANTS DE LA TYRIE...

C'EST L'ÉTÉ, IL FAIT BEAU ET CHAUD, YOUPI ! VOTRE RAME DE MÉTRO PARISIEN EST BONDÉE DE TOURISTES QUI PUENT LA SUEUR, VOTRE PLAGE DE BRETAGNE EST INSUPPORTABLE DE GNIARDS CRIARDS, DES ABRUTIS FONT UN BARBECUE DANS VOTRE JOLI MAQUIS TOUT SEC DE CORSE... BREF, VOUS AVEZ ENVIE DE TUER DES GENS. ÇA TOMBE BIEN.



En attendant d'investir le tombeau des rois, on tape la discute entre potes et on échange du matos.

Je crois qu'on avait plutôt bien abordé le sujet du PvE (joueur contre l'environnement) de Guild Wars dans le booklet du mois dernier. À présent, il est temps de faire face à un tout autre challenge : les Coréens. Bon, pas seulement eux, mais on les remarque vite quand même. Le PvP (joueur contre joueur) de GW se déroule sous plusieurs formes. La plus simple consiste à réunir quelques joueurs et de se mesurer à un groupe dans une des arènes de Tyrie. Ensuite vient la mêlée, un affrontement de quatre à six escouades, chacune d'entre elles apparaissant dans une base avec un Héros Spectral et un prêtre PNJ. Le rush pour tuer ces derniers est assez courant, car ils ressuscitent toute leur équipe chaque deux minutes ! Dans tous les cas, la dernière équipe en vie a gagné et rien n'empêche les alliances. Autre mode : le « Roi de la colline », conçu pour trois groupes. L'un d'eux va essayer de tenir l'autel central avec son Héros Spectral durant le temps imparti pour le match. Alors que faire ? Prendre d'assaut l'autel et repousser deux challengers pendant une plombe ? Faut être sacrément bon. Ou patienter jusqu'à une ou deux minutes de la fin du décompte, pour tenter un coup d'éclat ? Il paraît que c'est plus efficace,



Les Co... ! Les Coco... !! Les Coréens !!!

mais cela demande des nerfs d'acier et une puissance d'attaque sans faille. Dernier mode de PvP : la Capture de Relique. Cette fois, deux factions doivent ramener des babioles aux Héros qui attendent dans leurs quartiers respectifs, tout en empêchant les adversaires d'agir de même. Soigner son porteur et ralentir l'ennemi, voilà les bases pour gagner ce type de match. Cerise sur le gâteau : on peut buter le Héros adverse. Il ressuscitera au bout de deux minutes, mais ça fait autant de temps perdu pour le camp d'en face.



Agenouillez-vous devant cette statue du Temple des Ages et payez la somme due pour entrer dans l'une des zones spéciales.

UN CIMETIÈRE TRÈS ANIMÉ

Maintenant qu'on a résumé à quelles sauces vous alliez vous faire exploser, voyons un peu l'organisation derrière tout cela. Le deathmatch de base peut servir d'entraînement lorsque votre guilde ne compte que quelques joueurs online, mais il montre vite ses limites. Vous préférez rapidement tenter le fameux tombeau des rois-primitifs. Tout commence par un préambule PvE, alias « la salle d'attente » : vous, un Héros et une armée de fantômes. Tuez-les. Tous. Vous rentrez alors dans le tournoi, doté d'un bonus au moral variant selon la vitesse avec laquelle vous avez nettoyé les lieux. Ce pourcentage, je le rappelle, affecte directement la vie et l'énergie totale du joueur. C'est important, ne le négligez surtout pas ! S'ensuivent plusieurs rounds PvP déterminés par le nombre de groupes rivaux présents en lice : deathmatchs, mêlées ou captures de relique, tout y passe. Si vous ressortez victorieux de chaque épreuve jusqu'au Panthéon des Héros, vous affronterez les meilleures équipes du moment dans un Roi de la colline final.

Le groupe vainqueur du tournoi permet à tous les habitants de son « monde » (Amérique, Europe ou Corée) d'accéder à des zones spéciales hyperbalèzes, l'Outremonde et la fissure, et ce tant qu'il massacre successivement tous les prétendants au titre. Même si vous êtes excellent, ça ne pourra pas durer des plombes. Néanmoins, imaginez bien qu'on ne se lance pas à la conquête du Panthéon sans avoir quelques





Voilà un écran que je n'ai pas vu très souvent.

NÉ POUR LE PVP

Guild Wars permet de créer quatre personnages en tout et pour tout. Jusqu'ici, votre premier avatar partait sur les routes du PvE et atteignait un jour le Tombeau de Roi. c'est lui qui découvrait les runes, le matériel et les compétences utilisables par les persos PvP. À présent, ces derniers peuvent débloquer tout cela comme n'importe qui, en dépensant des points de victoire (une amélioration choisie par ArenaNet afin de booster le PvP).

heures devant soi. Sinon une autre forme de conflit s'offre à vous : les guerres de Guildes (GvG), qui correspondent à un match entre deux détachements de huit joueurs selon des règles variées. Tout le classement (ladder) international repose sur ces matchs, que l'on organise parfois en tournois. Mais pour y participer, il faut un Hall (un lieu de rassemblement) et ça, ce n'est pas donné à tout le monde. Petit retour en arrière sur le quotidien d'une guilde.

LES ÎLES DE LA TENTATION

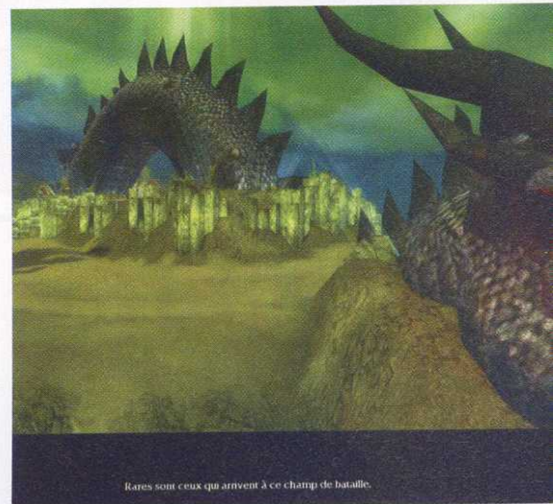
Tout commence par une visite au greffier de guilde (à Ascalon ou l'Arche du Lion) pour devenir maître de sa propre organisation. Il vous en coûtera deux cents pièces d'or (200po), une simple formalité. Vous pourrez alors inviter des membres, nommer des officiers et même abandonner votre poste de leader si le poids des responsabilités se fait trop ressentir. De leur côté, les officiers peuvent aussi recruter et l'un d'eux devra être présent pour démarrer une bataille GvG. Quand vous avez réuni une petite communauté, il est temps d'acheter une cape. Ça ne change rien au gameplay, mais une guilde sans cette touche vestimentaire ne fait pas très sérieuse. De plus, elle est obligatoire pour accéder ensuite au Hall. Le maître versera 2000 po au PNJ créateur de blason afin de choisir le look de la cape, et tout autant par modification future. Quant au Hall, c'est une autre affaire. Il s'agit d'une instance réservée aux membres de la guilde. Elles ressemblent à des îles fortifiées, au design bien différent, que l'on peut visiter sans contrainte ; pour cela, allez voir le capitaine canthien à l'Arche du Lion, et dès que vous avez fait votre choix, payez l'Ambassadeur de Cantha présent sur place avec un sceau céleste. Oui, là ça se complique, car pour obtenir ce truc, il faut gagner le Panthéon ! C'est uniquement à ce moment que vous aurez une chance de trouver un sceau céleste. Bon, si vous n'avez aucun honneur, vous pouvez toujours l'acheter à un vendeur PNJ spécial ou à un autre joueur (en évitant les arnaques). Le prix varie beaucoup, mais se compte en dizaine de milliers de pièces d'or. Une très bonne guilde n'aura pas de mal à obtenir plusieurs sceaux, afin de changer souvent de Hall, donc d'instance de bataille. Ses membres renforcent ainsi leur expérience de toutes les cartes et affinent leurs tactiques.

CONNAIS TON ENNEMI

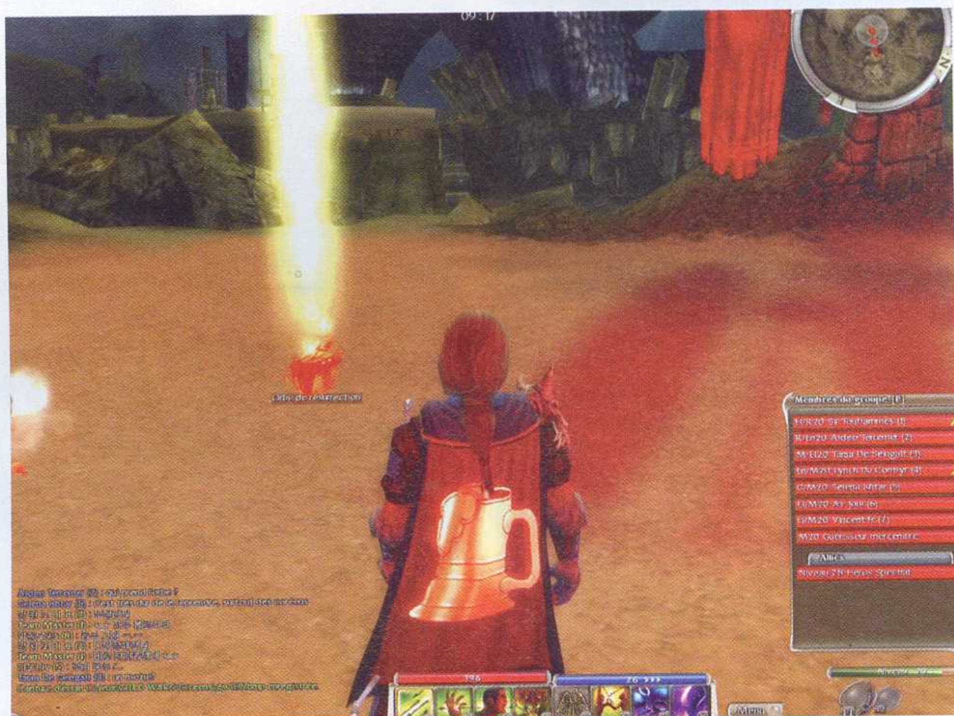
En effet, les variantes ne manquent pas d'une instance GvG à l'autre. On y trouve des portes que l'on doit ouvrir à l'aide d'un PNJ spécial appelé « voleur de Guilde », à moins que ce ne soit des ponts végétaux à faire pousser ou des téléporteurs. Parfois on découvre des catapultes qu'il faut remettre en marche avec des kits de réparation et qui, bien utilisées, peuvent semer le chaos dans la forteresse adverse. Ou encore des zones spécifiques qui provoquent des conditions (saignement, aveuglement, etc.) auxquelles tout le monde doit s'adapter. Néanmoins, le but reste toujours le même : buter le PNJ « Seigneur de Guilde » opposé. De plus, on trouve sur chaque carte un lieu à conquérir à l'aide d'un drapeau, ce dernier étant ramassé au point de départ de chaque



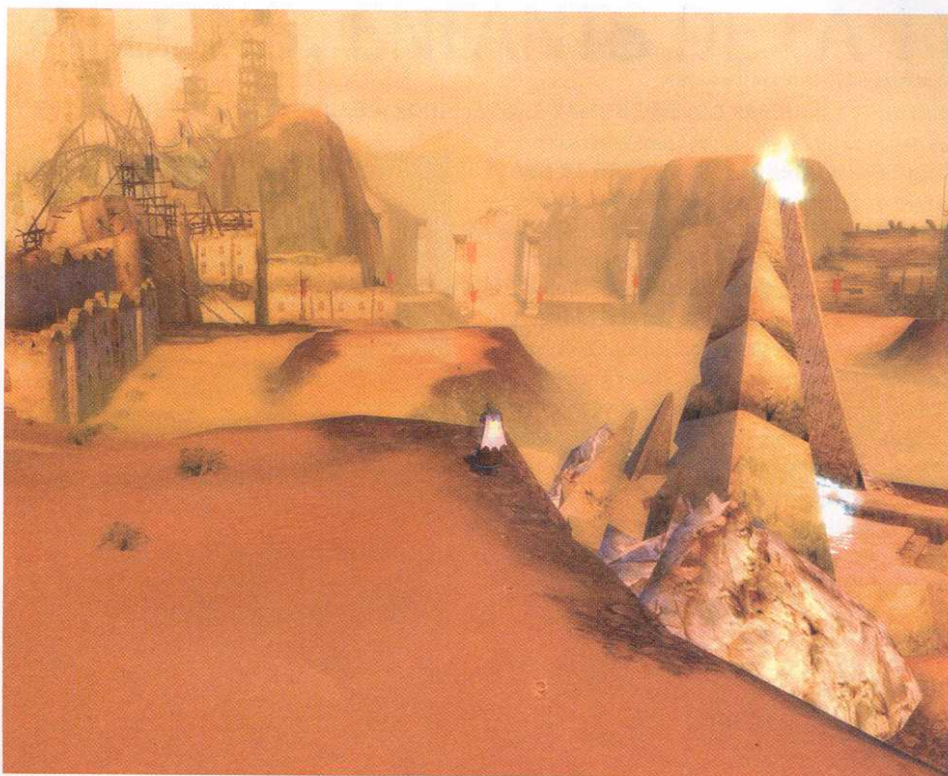
Question pugilats, Guild Wars annonce très vite la couleur.



Rares sont ceux qui arrivent à ce champ de bataille.



L'orbe de résurrection : très utile dans le Panthéon des Héros, mais encombrant. Il faut la poser sur l'autel et surtout pas au sol.


L'île du Nomade : oui c'est joli, mais c'est un petit peu loin des commerces non ?

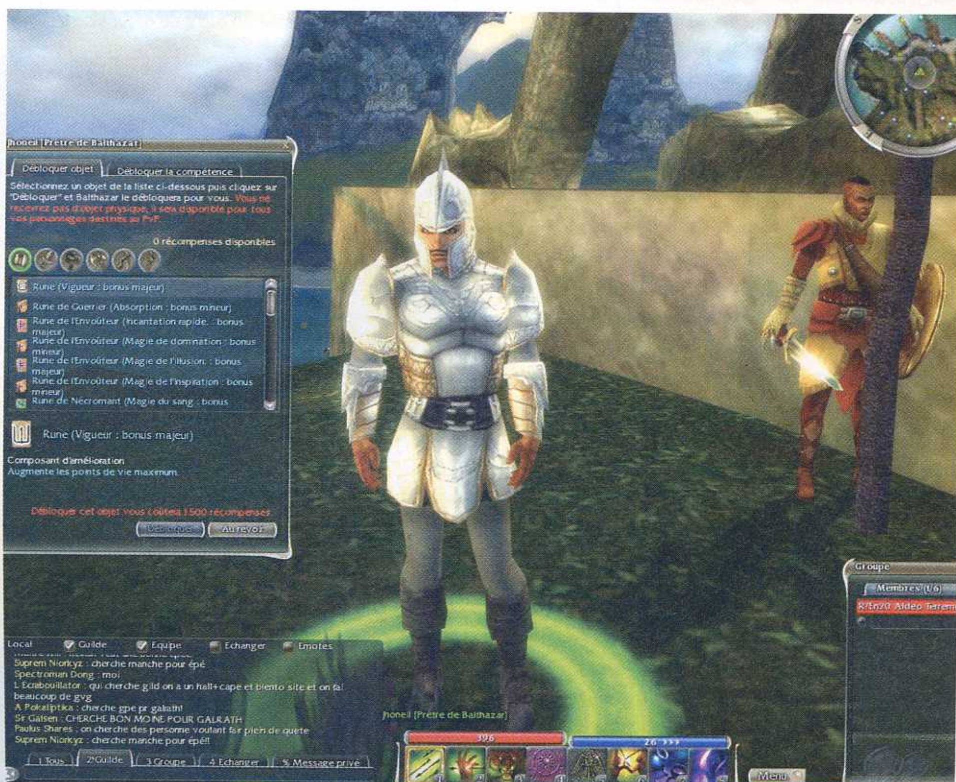

100k le sceau ? Ça doit être un vieux screenshot, hier il était à 49k.

équipe. Si l'une d'elle contrôle cet endroit pendant deux minutes, chacun de ses joueurs récupère 10 % de bonus au moral, ce qui fait largement la différence face aux ennemis quand il y a eu des morts des deux côtés. Et pour épicer ces combats un peu plus, les membres des deux camps sont ressuscités toutes les deux minutes, sauf s'ils finissent par atteindre les 60 % de malus. Question tactique, n'oubliez pas le drapeau lorsque vous quittez votre base et faites attention aux différentes routes qui mènent à votre forteresse. Cela évitera que des petits malins se précipitent sur votre Seigneur de Guilde pour le buter dès les premières minutes. Pour le reste, tout est question d'organisation, d'adaptation, de connaissance de la carte et de synchronisation des compétences.

SIR, YES SIR !

Du coup, avant que vous ne fonciez dans le tas, laissez-moi vous expliquer quelques tactiques rudimentaires. Le prochain avec qui je joue et qui ne les connaît pas, je le tue moi-même. Pour commencer, un groupe de huit joueurs ne peut pas se composer de n'importe quelles classes empilées les unes sur les autres. Pour débuter voici une recette équilibrée : prenez 2 à 3 moines pour lier la sauce, 2 guerriers pour faire gonfler la pâte, puis saupoudrez d'épices pour le reste : nécro, elementaliste, rôdeur, envoûteurs. N'oubliez pas de préchauffer le combat avec Teamspeak afin que les talents de chacun soient coordonnés. Il y a tellement de combos intelligents à faire dans Guild Wars qu'il serait criminel de ne pas embarquer des compétences qui décuplent leurs bénéfices lorsqu'ils sont utilisés en concomitance. Si possible, essayez aussi de varier les spécialisations : un duo moine guérisseur/moine protecteur, par exemple, s'attellera à ce que jamais l'attaquant ne réussise à saper la moindre parcelle de votre vie. Enfin, une bonne équipe est soumise à une hiérarchie. Elle attaque toujours le même ennemi désigné par le





Les prêtres de Balthazar : ces nouveaux PNJ vendent des runes en échange des points de récompenses gagnés en PvP.



L'Ordre des Humanistes vous souhaite la bienvenue dans leur Hall de guilde.

« cibleur » pour plus d'efficacité. Ce dernier, à son tour, devra garder un œil sur l'ensemble du match pour, en général, éliminer les soigneurs ennemis, puis les « damages dealers » et enfin les guerriers et les rôdeurs. Tout ce petit monde tâchera de ne pas trop s'éloigner des moines, car ces derniers ont un agenda chargé et ne vous courront pas après pour vous sauver la vie. D'ailleurs, confiez la tâche de ressusciter les camarades tombés sur le champ de bataille aux moines de professions secondaires, vu que les autres n'auront certainement pas le temps de s'en occuper. Autant vous dire que tout cela demande un poil de discipline. Je le disais dans le test et je le répète maintenant : Guild Wars est un jeu qui requiert de la maîtrise, mais ne soyez pas effrayé par le côté trop sérieux de son gameplay. Comme souvent dans ce genre de compétition, il suffit de se battre contre des gens de son niveau pour profiter à fond du fun et de l'excitation des combats. Trop facile, trop dur... ça vous arrivera parfois, pas grave. Une fois que vous aurez un pied dans le PvP, ce n'est pas un peu de frustration qui vous fera décrocher.

FUMBLE

Interview

DE FAN À FAN

Mmorpgs.info est un jeune portail communautaire rassemblant pas mal de fansites, chacun traitant d'un titre du genre. Parmi eux, Guildwars.mmorpgs.info s'est montré suffisamment bon pour obtenir le statut officiel de la part d'ArenaNet. Le site offre des forums, des espaces pour des guildes et des aides de jeu. En particulier des « Builds », c'est-à-dire des combinaisons de compétences jugées particulièrement efficaces. FixB, le rédacteur « principal » et grand consultant pour cet article, répond à quelques questions.

Joytick : Qu'est-ce que vous prévoyez pour être à la hauteur du statut « Officiel » ?
FixB : Toujours plus de contenu, d'interviews, de rubriques... et qui sait, quelques surprises ? D'ailleurs, on a tellement d'idées que l'on recherche des webmasters et des designers motivés !

Selon toi, quelles améliorations pourrait encore apporter ArenaNet au PvP de Guild Wars ?
Il reste quelques retouches possibles. Ainsi, au Tombeau des Rois, certains affrontements traînent vraiment en longueur, car les équipes restent sur la défensive. On pourrait imaginer un système qui inciterait à l'attaque, pour débloquer ces situations de statu quo. Quelques bugs peuvent aussi se révéler gênants en plein combat, comme le blocage de persos, par exemple. Heureusement, ces problèmes demeurent très peu fréquents. Je pourrais aussi parler de la possibilité de faire du GvG d'entraînement au sein d'une même guilde, ou d'afficher l'énergie des personnages dans le menu du groupe... Enfin, si je devais donner une nouvelle fonctionnalité qui me ravirait vraiment : l'intégration d'un système de chat vocal serait bien placée dans ma liste au père Noël.

Guild Wars et l'e-sport, c'est pour bientôt ? Tu vois quelques guildes françaises capables de rivaliser avec les Américains et les Coréens?
À mon avis, Guild Wars est parfaitement adapté à ce genre de compétition. Le top serait de disposer d'un outil dédié pour les organisateurs d'un tournoi : pour prélever les frais de participation, pour fournir le calendrier de l'évènement, pour suivre les rencontres – qui a joué, qui a gagné, etc. Quant à la différence de niveau entre les « continents » en PvP, elle est malheureusement réelle. Certains joueurs – dont des membres de notre équipe – souhaiteraient que ArenaNet tente un rééquilibrage en faveur de l'Europe, mais je suis plutôt contre : c'est à nous de réussir à progresser et je suis persuadé qu'au fur et à mesure, les écarts diminueront. Toujours est-il que certaines guildes françaises s'en sortent pas mal. Forgotten Goddess, la guilde organisatrice du récent tournoi francophone, est 85e au classement général à cet instant.



Faites gaffe quand même, le Chevalier Emouchet a déjà réussi à aplatir sept envahisseurs d'un coup de catapulte. Sept d'un coup !



Avec plus d'outils dédiés et le mode spectateur qui arrive bientôt, les tournois seront bien plus intéressants à organiser et à suivre.



Lineage II

Balade mortelle sur Devil's Isle



L'overlord nous fait la démonstration de ses buffs d'alliance. La première fois, ça impressionne toujours.



Ça paraît organisé et discipliné, vu comme ça, mais tout autour les gens piaillent et s'agitent dans tous les sens.

Aujourd'hui une ambiance particulièrement agitée règne à Giran, la ville marchande. Au milieu du brouhaha habituel, tout le monde court dans tous les sens sans prendre la peine de s'adresser la parole ; on échange au mieux quelques brefs regards anxieux. Avisant les stocks de soulshots qui s'épuisent à vue d'œil, je m'engage d'un pas pressé dans un dédale de ruelles afin de dénicher quelques invendus qui auraient échappé aux badauds : ces objets magiques sont précieux, ils permettent d'augmenter considérablement les dommages infligés à l'ennemi. Plongé dans mes pensées, j'entends à peine la voix qui m'interpelle au loin : « Hey ! Pourquoi tout le monde s'agite comme ça aujourd'hui ? Y'a la guerre ou quoi ? ». « Non, réponds-je rapidement. Nous allons chercher la tête de Zaken. » Le visage de l'inconnu se décompose ; je l'abandonne là et poursuis mes achats, avant de me diriger vers le port de Giran, lieu du rendez-vous fixé par le chef de l'alliance pour préparer la chasse. À mon arrivée, seule une infime partie des troupes est là : une armée un peu maigre pour affronter le légendaire pirate Zaken... Nombre de rumeurs courent sur sa force fabuleuse et ses redoutables pouvoirs. Difficile de faire le tri entre le mythe et la réalité, mais une chose est sûre : même si sa notoriété n'égale pas celle d'Antharas, le fameux dragon d'Aden, Zaken n'en demeure pas moins un ennemi redoutable, dont l'histoire émaille les conversations aux quatre coins du royaume. Cet ancien pirate a consacré sa vie à l'étude des légendes des Titans et du fabuleux trésor qu'évoquent leurs récits ; mais au fil de ses pérégrinations, Zaken a perdu la confiance de ses subordonnés qui l'ont tout simplement abandonné sur une île. Ses sbires le pensaient mort, mais le pirate n'avait pas joué toutes ses cartes... Puisant dans ses dangereuses sources de savoir accumulées, il a cherché et trouvé la clef de la vie éternelle, ignorant qu'un tel pouvoir dépassait ses facultés humaines : Zaken a perdu son identité et est devenu vampire pour l'éternité. Voilà ce qui arrive quand on joue les apprentis sorciers...

Marche funeste

Devil's Isle la bien nommée n'est guère impressionnante sur papier : ce n'est qu'une toute petite île éloignée du continent, juste un point parmi d'autres sur ma carte... Une simple tache d'encre qui désigne pourtant le repaire du terrible pirate. Perdu dans mes songeries, rêvassant déjà océans de pierres précieuses et montagnes d'or, je suis tiré de ma torpeur par l'agitation ambiante : les groupes sont arrivés et commencent fébrilement les préparatifs. J'ai été désigné pour faire partie des troupes de tête et je rejoins les rangs de première ligne sans broncher : autant profiter du spectacle et voir la tronche de Zaken en gros plan - on n'a qu'une vie, n'est-ce pas ? Sur un signal des chefs, nous partons au pas de course vers les falaises et nous jetons à l'eau sans sourciller : direction Devil's Isle ! Après quelques minutes de nage, laissant notre sillage assombri par le sang des requins suffisamment téméraires pour affronter l'armée en marche, nous atteignons la cavité qui permet d'infiltrer l'intérieur de l'île. L'endroit est sombre, humide et bien évidemment peuplé de créatures féroces. Notre avancée est quelque peu chaotique : les groupes se dispersent, chacun se frayant sans concertation un passage sanglant dans la masse des morts-vivants, ogres, araignées et autres



Pas touche au trésor, c'est du toc. Juste un truc de touristes pour prendre des photos souvenirs.





Combats, sauts dans le vide, plongée sous-marine... Le parcours pour rejoindre le bateau de Zaken n'est pas de tout repos.



représentants de la faune locale. Parfois, quelques retardataires hurlent à l'aide, oubliés au milieu de la masse hostile, et l'on fait demi-tour pour s'en aller les récupérer. Mais malgré la confusion ambiante, notre escouade progresse sans difficultés majeures jusqu'au cœur de l'île. Notre longue marche est finalement récompensée lorsque nous apercevons au loin le navire du pirate. Une longue passerelle en bois tissé de cordes fait office de lien jusqu'au pont du bateau. L'endroit semble parfaitement désert. Le plancher craque nos pas. Une brise légère semble donner vie au pavillon orné d'une tête de mort. Le silence est profond, écrasant.

INTERMINABLE ATTENTE

L'ensemble des troupes s'est rassemblé sur le bateau, tout près de la cabine du capitaine. Nous dansons d'un pied sur l'autre, nerveusement : c'est d'action dont nous avons besoin, or tout ce que nous pouvons faire pour le moment, c'est attendre. Il faut en effet savoir que la porte, magiquement scellée, ne s'ouvrira qu'à minuit, soit dans quatre longues heures : c'est l'une des informations que nous avons recueillies lors de nos recherches sur cette expédition. Chacun se pose dans un coin en cherchant tant bien que mal un moyen pour tuer le temps. Certains jouent de l'argent aux dés, d'autres vérifient leur équipement, tout le monde évite soigneusement d'évoquer le terrible combat qui nous attend. L'heure tourne. Les esprits s'échauffent. Minuit approche, la nervosité devient palpable, on s'amasse devant la porte de la cabine, on se piétine les uns les autres... Plus que cinq minutes à attendre. Le leader de l'alliance hurle pour se faire entendre, il nous délivre une dernière fois les instructions : ce satané vampire régénère sa vie durant la nuit, il faudra donc réussir à encaisser ses coups sans broncher jusqu'à l'aube. Heureusement, il sera possible de passer nos nerfs sur ses gardes durant ce laps de temps. Dernière minute d'attente... Chacun serre son arme de toutes ses forces... WTF ! Crash du jeu et retour à Windows. Nooooooooooooooon ! Je relance le client, tape frénétiquement mon log et mon pass. Après un court chargement, le décor qui s'affiche autour de moi porte un sévère coup à mon moral déjà blessé : me voilà de



retour à Giran. Un rapide coup d'œil autour de moi me permet de vérifier qu'une bonne partie de mes compagnons d'armes ont connu le même sort. Dépités, ils errent au milieu des marchands locaux. Quelques minutes plus tard, un Game Master vient nous apporter la parole divine : « Oui, c'est un bug connu, mais nous ne savons pas comment le résoudre. Désolé, merci de jouer à Lineage 2 ». Mais de rien, ce fut un plaisir.

CYD



Vous êtes sûrs qu'il est solide ce pont ? Depuis le temps qu'il est là...

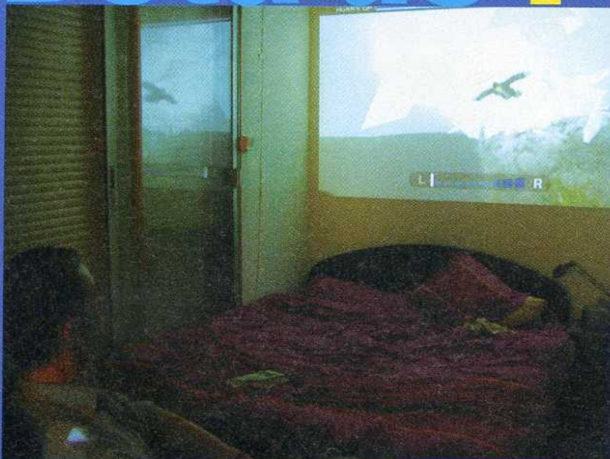


La classe : costard Hugo Boss avec un hachoir de boucher !



JOYSTICK TESTE SES LECTEURS

Bêta de Fahrenheit



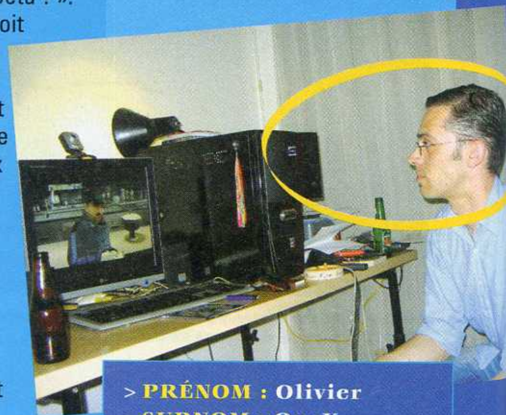
Poutrance absolue ! Je veux la même chose chez moi !

Pour sortir du train-train quotidien de la rédac, j'ai décidé d'aller de temps en temps chez nos lecteurs pour beta-tester des jeux et vider leur bar. Et c'est l'ami Olivier, alias OpaK, qui a eu l'insigne honneur d'ouvrir le bal. Je me suis donc pointé dans son studio du XVIe un soir, vers 21 h. Dans mon sac : la preview de Fahrenheit et deux, trois goodies dont je cherchais à me débarrasser (le casque Logitech Battlefield 2 que j'avais déjà, une photo de Tbf, ce genre de choses). Appâté par mes petits cadeaux, OpaK m'accueille à bras ouverts avec un pack de bières fraîches et un PC carrément pas dégueu. Tant que je suis là, je checke aussi le CV du monsieur : trentenaire dynamique, gros bosseur, grand amateur de films en tout genre, OpaK n'utilise son studio que comme dortoir ou salle de cinéma. Bref, un célibataire à la vie saine et équilibrée. Le bordel inqualifiable et les restes de pizza sur son bureau finissent de me rassurer : je me sens chez moi. Allez, j'installe le jeu et c'est parti. OpaK s'inquiète :

« Ah, c'est à ça que ça ressemble une bêta ? ». Euh oui, mais non… D'habitude, on reçoit quand même quelque chose de plus correct. Je savais que la version fournie par Atari commençait à dater et que le jeu ne serait pas aussi abouti que ce que j'avais vu à la présentation deux jours auparavant…
Mais tout de même ! La moitié des dialogues manque ! Les personnages sont en place, mais se regardent bêtement sans parler. Du coup, on improvise le doublage nous-mêmes, à la bouche.
« - Chef, J'ai la tête qui me gratte, ça doit être le bonnet.
- Ah c'est un bonnet ça, j'ai cru que c'était ta nouvelle coupe de cheveux. »
Grandiose ! David Cage nous aurait flingués.

Je ne suis pas un nanti, je bosse

Fin testeur, OpaK a vite fait de repérer les défauts du jeu : pas super beau et des modèles « taillés à la hache ». Heureusement l'ambiance et le scénar' sont là, et les animations sauvent la donne. Cela dit, on peut trouver le gameplay des séquences d'action à la Matrix de Fahrenheit un peu trop simpliste, mais sur grand écran, grâce au vidéoprojecteur du monsieur, ça tabasse. Du coup, malgré sa « lose Faskilienne » au pad, l'ami OpaK a bien envie de l'acheter… Quantic Dream peut me remercier, ils ont déjà fait une vente grâce à moi. Bon, ça c'est fait, on peut passer aux choses sérieuses maintenant. Mon hôte continue d'abuser du vidéoproj' et nous balance le clip de Sabotage des Beastie Boys à fond, un peu de Steamboy pour jauger la qualité… Quand je pense à sa collection de 1500 … euh… timbres. Oui, de bien jolis timbres d'ailleurs. Ahem. Bref, il est déjà quatre heures du mat', OpaK vient de m'achever avec une caipirinha maison, il faut vraiment que je rentre. Je suis à l'ouest et je file en oubliant les screenshots et mon appareil photo… Tout va bien. Bon, c'était bien cool tout ça mais j'ai encore soif. D'autres candidats ?



> PRÉNOM : Olivier
> SURNOM : OpaK
> JEUX PRÉFÉRÉS : voitures, FPS, filles et le Brésil
> CONSOMMATION : bières de base et cocktails brésiliens
> ÉQUIPEMENT : vidéoprojecteur et collec' de timbres
> FAIBLESSES : moulin à paroles, pas grand-chose à bouffer

Ça vous tente ?

Pour nous accueillir chez vous et tester en exclu un jeu qui poutre, rien de plus simple : un mail à courrier-joystick@futurenet.fr avec vos coordonnées, votre config complète et un petit mot rigolo. Avec un peu de chance, vous serez peut-être le prochain à qui on refilera Fumble pour la journée.

Ce concours m'a bien arrangé vu que la bêta de Fahrenheit ne marchait pas sur mon PC.



Zanax Multimedia



Ecran TFT 19 pouces LCD - 16ms, 1280 x 1024 @ 75 Hz

289,99 € TTC

Ecran TFT 17 pouces LCD - 16ms, 1280 x 1024 @ 75 Hz **219,99 € TTC**



Moniteur CRT 17 pouces
1280 x 1024, pitch 0.26
à partir de **99,99 € TTC**

ECO+ 2400+

Processeur AMD **Sempron™ 2400+**
Mémoire **256 Mo DDR** PC2700
Disque dur **40 Go** 7200T
Carte mère Asrock **K7S41GX**
chipset SiS 741 - DDR PC3200
Carte Graphique
Real 256E 64 Mo intégrée **AGP 8X**
Lecteur CD-ROM **52x**
Boitier ATX 480W + 2 x **USB 2.0 en façade**
Carte **son 5.1** intégrée
6 x USB 2.0 - réseau lan 10/100
Souris 2 boutons + molette
Clavier standard 105 touches
Haut-parleurs 2.0

249,99 € TTC
1 639,83 F TTC

BURO+ 3000+

Processeur AMD **Sempron™ 3000+**
Mémoire **512 Mo DDR** PC2700
Disque dur **80 Go** 7200T
Carte mère Asrock **K7VT4A+**
chipset VIA KT400A
Carte Graphique
ATI **Radeon 9250 128** Mo TV
Graveur **DVD multiformat double couche**
16x DVD+/-R, 4x DVD+R9 DL
6x DVD+/-RW, 48x CDR, 24x CDRW, 16x DVD, 48x CD
Boitier ATX 480W + 2 x **USB 2.0 en façade**
Carte **son 5.1** intégrée
6 x USB 2.0 - réseau lan 10/100
Souris 2 boutons + molette
Clavier standard 105 touches
Haut-parleurs 2.0

399,99 € TTC
2 623,76 F TTC

S3000 3000+

Processeur
Processeur AMD **Sempron™ 3000+**
Mémoire **512 Mo DDR** PC2700
Disque dur **80 Go** 7200T
Carte mère Asrock **K7VT4A+**
chipset VIA KT400A
Carte Graphique
NVidia **GeForce 6200 A 256** Mo TV
Graveur **DVD multiformat double couche**
16x DVD+/-R, 4x DVD+R9 DL
6x DVD+/-RW, 48x CDR, 24x CDRW, 16x DVD, 48x CD
Boitier ATX 480W + 2 x **USB 2.0 en façade**
Carte **son 5.1** intégrée
6 x USB 2.0 - réseau lan 10/100 - TV out
Souris 2 boutons + molette
Clavier standard 105 touches
Haut-parleurs 2.0

449,99 € TTC
2 951,74 F TTC

BASIC P4 530J 3,0 Ghz Hyper-Threading

Processeur
Intel® **Pentium® 4 530J 3,00 Ghz**
Mémoire **512 Mo DDR** PC3200
Disque dur **80 Go** 7200T
Carte mère Asus **P5P800S**
chipset Intel i848P - AGP8x - SATA
Carte Graphique
NVidia **GeForce 6600 256** Mo - TV DVI
Graveur **DVD multiformat double couche**
16x DVD+/-R, 4x DVD+R9 DL
6x DVD+/-RW, 48x CDR, 24x CDRW, 16x DVD, 48x CD
Boitier ATX 480W + 2 x **USB 2.0 en façade**
Carte **son 5.1** 6 canaux intégrée
6 x USB 2.0 - réseau lan 10/100 - **SATA** - TV out
Souris 2 boutons + molette
Clavier standard 105 touches
Haut-parleurs 2.0

599,99 € TTC
3 935,68 F TTC

HOME 64 — 64 bits HyperTransport 3200+

Processeur
AMD **Athlon™ 64 3200+**
Mémoire **512 Mo DDR** PC3200
Disque dur **160 Go** 7200T 8 Mo
Carte mère Asus **K8N**
chipset nForce 3 - Serial ATA
Carte Graphique
NVidia **GeForce 6600 256** Mo - TV DVI
Graveur **DVD multiformat double couche**
16x DVD+/-R, 4x DVD+R9 DL
6x DVD+/-RW, 48x CDR, 24x CDRW, 16x DVD, 48x CD
Boitier ATX 480W + 2 x **USB 2.0 en façade**
Carte **son 5.1** 6 canaux intégrée
6 x USB 2.0 - réseau lan 10/100 - TV out
Souris 2 boutons + molette
Clavier standard 105 touches
Haut-parleurs 2.0

649,99 € TTC
4 263,65 F TTC

PLAYER P4 540J 3,2 Ghz Hyper-Threading

Processeur
Intel® **Pentium® 4 540J 3,20 Ghz**
Mémoire **512 Mo DDR** PC3200
Disque dur **160 Go** 7200T 8 mo
Carte mère Asus **P5P800S**
chipset Intel i848P - AGP8x - SATA
Carte Graphique
NVidia **GeForce 6600 GT 256** Mo - TV DVI
Graveur **DVD multiformat double couche**
16x DVD+/-R, 4x DVD+R9 DL
6x DVD+/-RW, 48x CDR, 24x CDRW, 16x DVD, 48x CD
Boitier ATX 400W + 2 x **USB 2.0 en façade**
Carte **son 5.1** 6 canaux intégrée
6 x USB 2.0 - réseau lan 10/100 - **SATA** - TV out
Souris 2 boutons + molette
Clavier standard 105 touches
Haut-parleurs 2.0

749,99 € TTC
4 919,61 F TTC

PLAYER 64 — 64 bits HyperTransport 3400+

Processeur
AMD **Athlon™ 64 3400+** (socket 939)
Mémoire **1024 Mo DDR** PC3200
Disque dur **200 Go SATA** 7200T 8 Mo
Carte mère Asus **K8N-E Deluxe**
chipset nForce 3 250GB - Serial ATA
Carte Graphique
NVidia **GeForce 6800 GT 256** Mo
Graveur **DVD multiformat double couche**
16x DVD+/-R, 4x DVD+R9 DL
6x DVD+/-RW, 48x CDR, 24x CDRW, 16x DVD, 48x CD
Boitier ATX 400W + 2 x **USB 2.0 en façade**
Carte **son 7.1** 8 canaux intégrée
6 x USB 2.0 - réseau Gigabit lan - **FireWire** - TV out
Souris 2 boutons + molette
Clavier standard 105 touches
Haut-parleurs 2.0
SERIAL ATA

899,99 € TTC
5 903,55 F TTC

POWER P4 550 3,4 Ghz Hyper-Threading

Intel® **Pentium® 4 550 3,40 Ghz**
Mémoire **512 Mo DDR 2** PC4200
Disque dur **160 Go SATA** 7200T 8 Mo
Carte mère Asus **P5GDC Pro**
chipset Intel 915P - PCI-E 16x - SATA
PCI EXPRESS
Carte Graphique
ATI **Radeon X800 XL 256** Mo - TV DVI
Graveur **DVD multiformat double couche**
16x DVD+/-R, 4x DVD+R9 DL
6x DVD+/-RW, 48x CDR, 24x CDRW, 16x DVD, 48x CD
Boitier ATX 400W + 2 x **USB 2.0 en façade**
Carte **son 7.1** 8 canaux intégrée
6 x USB 2.0 - réseau Gigabit lan - TV out
Souris 2 boutons + molette
Clavier standard 105 touches
Haut-parleurs 2.0
DDR2 — SERIAL ATA

999,99 € TTC
6 559,50 F TTC

POWER 64 — 64 bits HyperTransport 3500+

Processeur
AMD **Athlon™ 64 3500+** (socket 939)
Mémoire **512 Mo DDR** PC3200
Disque dur **250 Go SATA** 7200T 8 Mo
Carte mère Asus **A8N-E**
chipset nForce 4 Ultra - Serial ATA - PCI Express
PCI EXPRESS
Carte Graphique
ATI **Radeon X800 XL 256** Mo - TV DVI
Graveur **DVD multiformat double couche**
16x DVD+/-R, 4x DVD+R9 DL
6x DVD+/-RW, 48x CDR, 24x CDRW, 16x DVD, 48x CD
Boitier ATX 400W + 2 x **USB 2.0 en façade**
Carte **son 7.1** 8 canaux intégrée
6 x USB 2.0 - réseau Gigabit lan - TV out
Souris 2 boutons + molette
Clavier standard 105 touches
Haut-parleurs 2.0
SERIAL ATA

1 049,99 € TTC
6 887,48 F TTC

EXPERT 550 3,4 Ghz Hyper-Threading

Processeur
Intel® **Pentium® 4 550 3,40 Ghz**
Mémoire **1024 Mo DDR 2** PC4200
Disque dur **250 Go SATA** 7200T 8 Mo
Carte mère Asus **P5GDC Deluxe**
chipset Intel 915P - PCI-E 16x - SATA
PCI EXPRESS
Carte Graphique
NVidia **GeForce PCX 6800 GT 256** Mo
Graveur **DVD multiformat double couche**
16x DVD+/-R, 4x DVD+R9 DL
6x DVD+/-RW, 48x CDR, 24x CDRW, 16x DVD, 48x CD
Boitier ATX 400W + 2 x **USB 2.0 en façade**
Carte **son 7.1** 8 canaux intégrée
6 x USB 2.0 - réseau Gigabit lan - **FireWire** - TV out
Souris 2 boutons + molette
Clavier standard 105 touches
Haut-parleurs 2.0
DDR2 — SERIAL ATA

1 199,99 € TTC
7 871,42 F TTC

PRO 3800 — 64 bits HyperTransport 3800+

Processeur
AMD **Athlon™ 64 3800+** (socket 939)
Mémoire **1024 Mo DDR** PC3200
Disque dur **250 Go SATA** 7200T 8 Mo
Carte mère Asus **A8N SLI**
chipset nForce 4 - Serial ATA - PCI Express
PCI EXPRESS
NVidia **GeForce PCX 6800 GT 256** Mo
Graveur **DVD multiformat double couche**
16x DVD+/-R, 4x DVD+R9 DL
6x DVD+/-RW, 48x CDR, 24x CDRW, 16x DVD, 48x CD
Boitier ATX 400W + 2 x **USB 2.0 en façade**
Carte **son 7.1** 8 canaux intégrée
6 x USB 2.0 - réseau Gigabit lan - **FireWire** - TV out
Souris 2 boutons + molette
Clavier standard 105 touches
Haut-parleurs 2.0
SERIAL ATA

1 249,99 € TTC
8 199,40 F TTC

PERFORMANCE 560J 3,6 Ghz Hyper-Threading

Processeur
Intel® **Pentium® 4 560J 3,60 Ghz**
Mémoire **1024 Mo DDR 2** PC4200
Disque dur **300 Go SATA** 7200T 16 Mo
Carte mère Asus **P5GDC Deluxe**
chipset Intel 915P - PCI-E 16x - SATA
PCI EXPRESS
Carte Graphique
NVidia **GeForce PCX 6800 GT 256** Mo
Graveur **DVD multiformat double couche**
16x DVD+/-R, 4x DVD+R9 DL
6x DVD+/-RW, 48x CDR, 24x CDRW, 16x DVD, 48x CD
Boitier ATX 400W + 2 x **USB 2.0 en façade**
Carte **son 7.1** 8 canaux intégrée
6 x USB 2.0 - réseau Gigabit lan - **FireWire** - TV out
Souris 2 boutons + molette
Clavier standard 105 touches
Haut-parleurs 2.0
DDR2 — SERIAL ATA

1 399,99 € TTC
9 183,33 F TTC

Toutes les modifications sont possibles.
Vous pouvez aussi réaliser votre configuration sur mesure.
Matériel garanti 1 ans pièces et main d'oeuvre. Garantie retour atelier.

Windows XP Home (édition familiale) **version oem : 89 euro**
Configurations vendues sans moniteur et sans système d'exploitation.
Moniteurs à partir de 99 euro. Logiciel Microsoft® Windows XP® à partir de 89 euro.

Horaires :
Mardi à Samedi
10h30-19h
sans intérruption

Vente en boutique - VPC
Livraison partout en France

e-mail : zanax@wanadoo.fr

Tél. : 01 48 84 79 13
Fax : 01 48 92 35 88

Zanax Multimedia
27, avenue René Panha
94 320 Thiais

jeux de l'été
DE LA PLAGE DES VACANCES !

Le problème avec les plages de sable fin, c'est que ça manque de prises électriques. Si vous n'avez pas de console DS ou de PSP, que faire à part nager, dormir ou autre bêtise frivole du genre ? Heureusement, Joystick a pensé à vous !

L'intérêt du jeu de l'oie, c'est qu'on peut le décliner à toutes les sauces. Photocopiez ou arrachez la page de votre Joystick pour obtenir un joli plateau copyrighté Gruth. Ensuite, faites-vous des pions avec des pièces de dix centimes, des bouts d'algues, des crottes de nez ou ce que vous voulez. Et n'oubliez pas les dés, bon sang ! Deux dés à six faces (non fournis) (NLDR : n'oubliez pas de vous munir aussi de bières et d'amis, non fournis également). Le but du jeu est simple : le premier à tomber pile poil sur la dernière case a gagné ! Attention : un chiffre supérieur le fait reculer d'autant de cases que de points restants. Si une case spéciale vous envoie sur une autre spéciale, n'appliquez pas la règle de cette dernière (sauf les cases Loutre).

LES CASES SPÉCIALES :



• Les cases Loutre :
Oh non pas elle... Rejouez.

• 4 : Vous passez à la rédac à tout hasard...
> Si vous aviez fait 3 + 1 : Aucun jeu n'est arrivé. Reculez d'une case.
> Si vous aviez fait 2 + 2 : Cool, Pilou le gentil panda III ! Avancez de deux cases.

• 6 : Payez votre coup !
Pas trop de taf encore, alors avancez direct en case 12.

• 12 : Gueule de bois.
Si vous ne venez pas de la case 6, passez un tour.

• 15 : Malédiction !
L'éditeur vous renvoie une version bêta de son jeu alors que vous attendiez une version test. Passez un tour.

• 19 : Réunion surprise !
Ça ne fera rien avancer, mais tant pis, passez le prochain tour.

• 21 : Yavin pond 350 news à l'heure
Avancez de quatre cases (oui, il écrit avec un volant).

• 26 : Clé d'installation invalide ?
Lancez deux dés et soustrayez le résultat du second à celui du premier.
> Résultat négatif :
L'éditeur oublie de vous en renvoyer une, reculez d'autant de cases.
> Résultat positif :
Un attaché de presse compétent vous en transmet une nouvelle dans l'heure, avancez d'autant de cases.
> Résultat nul :
C'est vous qui vous plantiez comme une tanche, passez un tour.

• 29 : Les serveurs World of Warcraft sont en panne et Maoh n'a plus d'alibi pour ne pas écrire ses textes.
Avancez de quatre cases.

• 30 : *Si vous ne venez pas de la case 42, draguez la réceptionniste. Si vous êtes beau, avancez de deux cases. Si vous êtes moche, reculez de deux cases.*

• 31 : Chouette, un voyage de presse !
Restez sur cette case trois tours où jusqu'à ce qu'un autre joueur tombe dedans. Placez-vous alors sur la case d'où vient votre libérateur. Ce dernier n'est pas coincé, le veinard.

• 42 : Roh les lourds !
Le jeu que l'éditeur vient de vous envoyer ne fonctionne carrément pas. Retournez à la case 30.

• 49 : Interview de John Carmack.
Vous perdez un tour pendant que C_Wiz la traduit en langage humain.

• 52 : Faskil vous a refilé sa lose totale™ !
Restez sur cette case, en lutte face aux éléments déchaînés contre vous, jusqu'à ce qu'un autre joueur prenne votre place en tombant sur cette case à son tour.

• 58 : Oh et si on faisait un hors-série ?
Trouvez un thème débile et retournez à la case départ. Bouclage dans cinq minutes !

• 61 : Troisième nuit blanche pré-bouclage, vous fonctionnez au ralenti.
Au prochain tour, lancez un seul dé.

• 63 : Bouclage !!!
Tous les textes sont rendus, les news terminées, les maquettistes finissent les dernières mises au point. Bravo ! Vous avez réussi à compléter un magazine Joystick contre vents et marées. Profitez-en une semaine ou deux, avant de remettre ça !

Le grand jeu


8
9
10
11
12
13
7
6
42
43
44
45
5
41
61
4 PILOU
LE GENTIL PANDA
III
GROUH!
40
60
39
59
3
38
58
JOY
spécial légumes
oblongs
2
37
1
57
36
READY? FIGHT!
35
34
33
32

du bouclage


14
15
16
17
18
19
ZZZ
20
21
YAV
22
23
24
25
26
G0dD-
4Mn-
Id1Ot
27
28
29
HELP!
30
RECEPTION
46
47
48
Est-ce qu'il y a un intérêt
49
de dérivée les
fragment pour
faire des mip
map en utilis filtrage
hardware pou aker la
valeur des ? A
50
51
52
53
54
55
56
62

0	0	1	1	1	0	1	0	1	0
1	0	1	0	0	1	0	1	0	1
1	1	0	1	0	0	0	1	0	0
0	1	0	1	1	0	1	0	1	1
0	1	0	0	1	1	0	1	0	0
1	0	1	1	0	0	1	0	1	0
0	1	1	0	1	1	0	1	0	1
0	1	0	0	1	0	1	1	0	1
0	0	1	1	0	0	0	1	1	0
1	0	1	1	0	1	0	1	1	0

LES MOTS GEEKÉS

trop fun

Retrouvez les séquences ci-contre dans le tableau et éliminez-les horizontalement, verticalement et en diagonale pour dévoiler celle qui vous permettra d'optimiser WindowsXP de 0,0002 %.

WAOUH

Solution :
Laissez tomber et installez Linux.

Séquences à retrouver :
110001011
001011011
101011001
110101101
001010010
010101000
110100100
100010010
010111001111111110

Super

RÉBUS 32 BITS

Sacré Peter M., j'ai l'impression qu'il cherche à nous dire quelque chose. Mais qu'est-ce qu'il nous a encore inventé ?

cool !

Solution :
N'écoutez pas ce que je dis, je suis complètement mytho !
Nez – Cou – Thé – Pas – Ce – Queue – Jeudi – J'essuie – Con - plait – Themen (menthe en verlan) – Mie – Tôt.



HOLÀLÀ QUEL EMBROUILLAMINI !

Aide le pauvre Doug L. à retrouver Team Fortress 2 en suivant la ligne qui l'y mènera.

Solution :
Vous y avez cru, hein ?







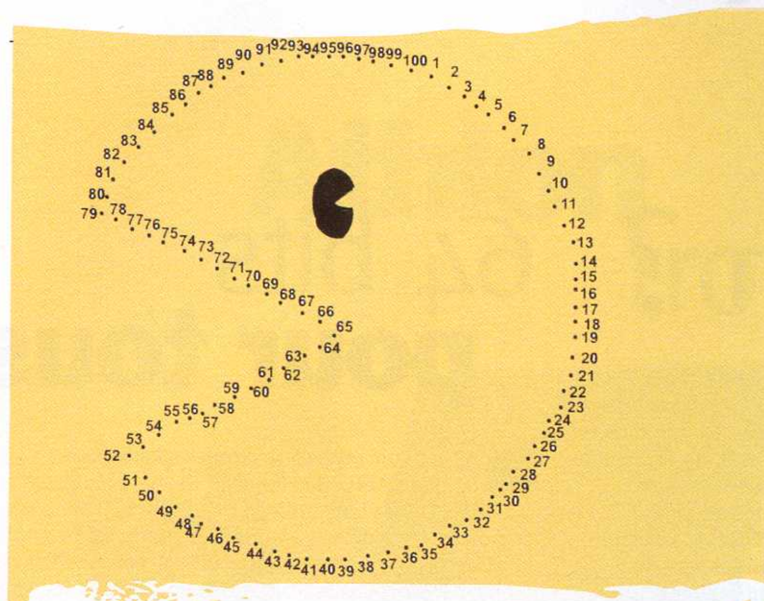








oh là là !!!!



LE DESSIN ÜBER-MYSTÈRE

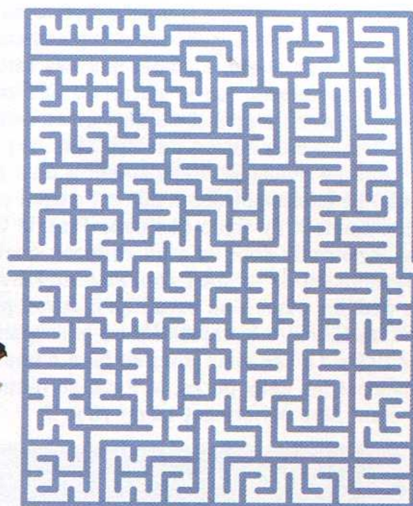
Reliez les points de 1 à 100 et découvrez une star des jeux vidéo !

Yep !!

UN GAMEPLAY LABYRINTHIQUE

Le level designer de Medal of Duty : Brothers of Honor s'est arraché les cheveux pour donner plus de liberté au joueur. Essaye d'amener le personnage jusqu'au bout du niveau pour voir si c'est convaincant !



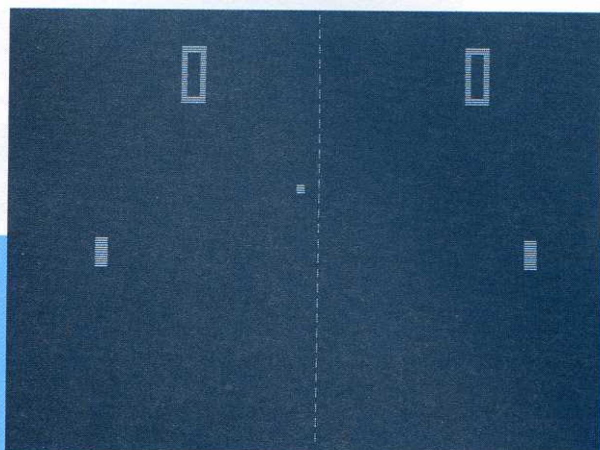




trop fun

LE JEU DU PHOTOSHOP MAGIQUE

L'E3 vient juste de se terminer et certains jeux vous ont laissé une légère impression de foutage de gueule. Pour vous forger un œil aguerri, comparez ces deux screenshots et trouvez toutes les différences apportées par le graphiste.





Solution :
Vous déconnez là ?

Jeux de l'été

Queue de peloton ?



Il faut appeler un chat un chat, la future puce d'ATI baptisée R520 est en retard. À l'origine prévue pour un lancement courant mai, repoussée en juin puis en juillet, on parle désormais de la fin du mois de septembre. De quoi contraster fortement avec le lancement assez original du 7800 de nVidia dont les cartes se sont trouvées rapidement dans les étals. Difficile de connaître la raison exacte du retard, d'autant que des cartes étaient déjà montrées lors du Computex. Il semblerait que le silicon du GPU requiert quelques modifications pour être produit en masse dans de bonnes conditions. Le choix du procédé de fabrication en 0,09 micron pourrait aussi expliquer ce retard ; on vous rappellera que les 7800 de nVidia se « contentent » d'un procédé de fabrication en 0,11 micron, plus fiable. Le lancement des R5XX est crucial pour ATI puisque après une série de révisions autour du R300 (les 9700 Pro), le Canadien propose une architecture résolument nouvelle dont on a pu entrevoir quelques-unes des spécificités lors de la présentation de la Xbox 360. Pour se faire pardonner, ATI aurait modifié quelque peu ses plans : on savait qu'il devait présenter pour la fin de l'année une version « améliorée » (comprendre un plus grand nombre de pipelines) du R520 baptisée R580. Le Canadien pourrait faire d'une pierre deux coups en lançant simultanément les deux puces, le R520 se retrouvant... en milieu de gamme. Tout en étant plus performant qu'un 7800 ?

64 bits pour tous

Après avoir repris à son compte la technologie 64 bits d'AMD (l'extension x86-64 rebaptisée EM64T), Intel vient titiller son concurrent sur une des bizarreries de sa gamme : ses processeurs d'entrée de gamme, les Sempron, ne sont pas compatibles 64 bits. Désormais fervent défenseur du 64 bits, Intel annonce le support des 32 bits additionnels sur ses Celeron. Une très bonne initiative qui est là pour préparer l'arrivée de la prochaine version de Windows. Car même si Microsoft propose depuis peu une version 64 bits de Windows XP, le gros des utilisateurs devrait effectuer la transition avec celui que l'on connaît sous le nom de code Longhorn. Un bon point pour Intel et l'on espère qu'AMD reprendra très vite cette excellente idée.



Une version 64 bits du Sempron pourrait arriver très prochainement pour contrebalancer l'annonce des Celeron 64.

Édito

Alors que l'on pensait prendre quelques vacances bien méritées cet été du côté du matos, voilà qu'AMD se décide à animer les débats en attaquant Intel devant les tribunaux américains pour pratiques monopolistiques et anti-concurrentielles. Rien que ça. De quoi nous occuper pendant une bonne vingtaine d'années, tant ces procédures peuvent être longues et éprouvantes. Je m'en vais d'ailleurs de ce pas à la plage, l'informatique l'été, ça m'épuise...

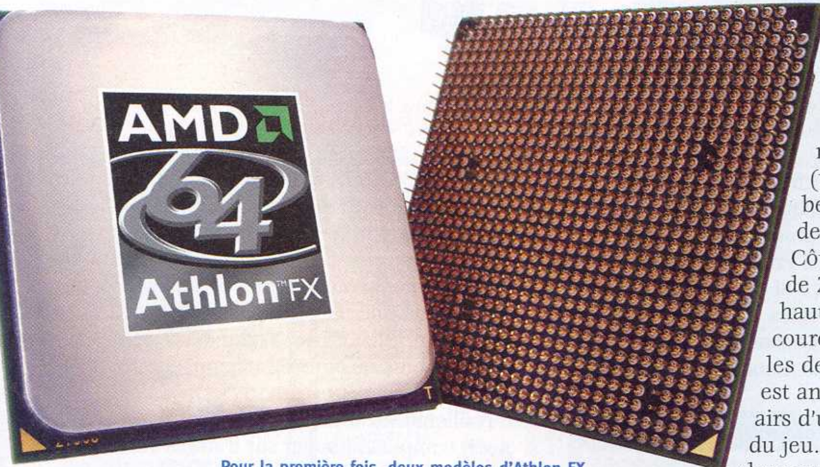
par C_Wiz

Et un et deux et trois DDR



Après des prix particulièrement élevés, la DDR2 commence enfin à baisser pour devenir presque abordable. Quelques longs mois de retard sur les prévisions que l'on doit surtout au fait que seuls les chipsets pour processeurs Intel supportent ce nouveau type de mémoire. Vous allez finir par le savoir, les Athlon 64 disposent de leur propre contrôleur mémoire intégré au sein du processeur et ils ne supportent que la DDR de première génération. AMD dispose dans ses cartons d'une version DDR2 de son Athlon 64 qui demandera un nouveau socket. On l'attend au mieux pour le milieu de l'année prochaine. Cependant, d'ici la fin 2006, on verra apparaître la version 3 de la DDR. On parlera alors de DDR3-800 qui apportera à nouveau un gain en bande passante en augmentant le débit par broche de chaque puce, avec en contrepartie une nouvelle augmentation des latences. La norme devrait être utilisée jusqu'en 2009 pour atteindre la DDR3-1600. Côté processeurs et chipsets, AMD et Intel devraient proposer le support de ce nouveau type de mémoire courant 2007.

Athlon trop cher



Pour la première fois, deux modèles d'Athlon FX vont coexister avec le FX-55 et le FX-57.

Après le lancement le mois dernier des Athlon 64 X2, AMD continue sur sa lancée et nous propose un ultime processeur mono core, le FX-57. Il profite des dernières améliorations en date proposées sur l'Athlon X2, à savoir une consommation réduite et une meilleure dissipation thermique. On retrouve également, même si c'est plus anecdotique, le support de la révision 3 de SSE (une technologie qui brille surtout par son utilisation dans certains benchmarks). Comme son petit frère le FX-55, il est pourvu de 128 Ko de cache de niveau 1 et d'un Mo de cache de niveau 2. Côté fréquences, pas de surprise puisqu'on a droit à un bond de 200 MHz qui nous amène à 2,8 GHz. Ce nouveau processeur ultra haut de gamme détrône le roi FX-55 dans les jeux et lui pique sa couronne sans pour autant le chasser : AMD va continuer à proposer les deux processeurs. Reste la douloureuse question du prix : le FX-57 est annoncé à plus de 1000 dollars pièce. Ce dernier-né d'AMD a tous les airs d'une démonstration technologique qui ne séduira que les extrémistes du jeu. Les joueurs intelligents préfèreront peut-être dépenser leur argent dans un Athlon X2. On ne cesse de le répéter : le dual core, c'est l'avenir...



Le Wifi a la N

La recherche de la vitesse ne se limite pas aux processeurs : du côté du WiFi, on cherche aussi à faire augmenter les débits. Culminant à 54 Mbit/secondes, le débit du 802.11g est déjà suffisant pour la plupart des applications multimédia actuelles puisqu'il permet sans problème de regarder un DVD à distance. Plusieurs évolutions du format existent et l'on commence à trouver des routeurs compatibles 108 Mbit/sec, une initiative intéressante mais dont la portée est réduite. Toujours avide de standardisation, Intel a annoncé son support futur de la norme 802.11n, une évolution qui permettra d'atteindre une vitesse maximale de 500 Mbits/sec en gardant une portée importante. Le tout restant bien entendu compatible avec les normes 802.11b et 802.11g actuelles. Pas de panique cependant, tout cela ne devrait pas arriver avant 2007...



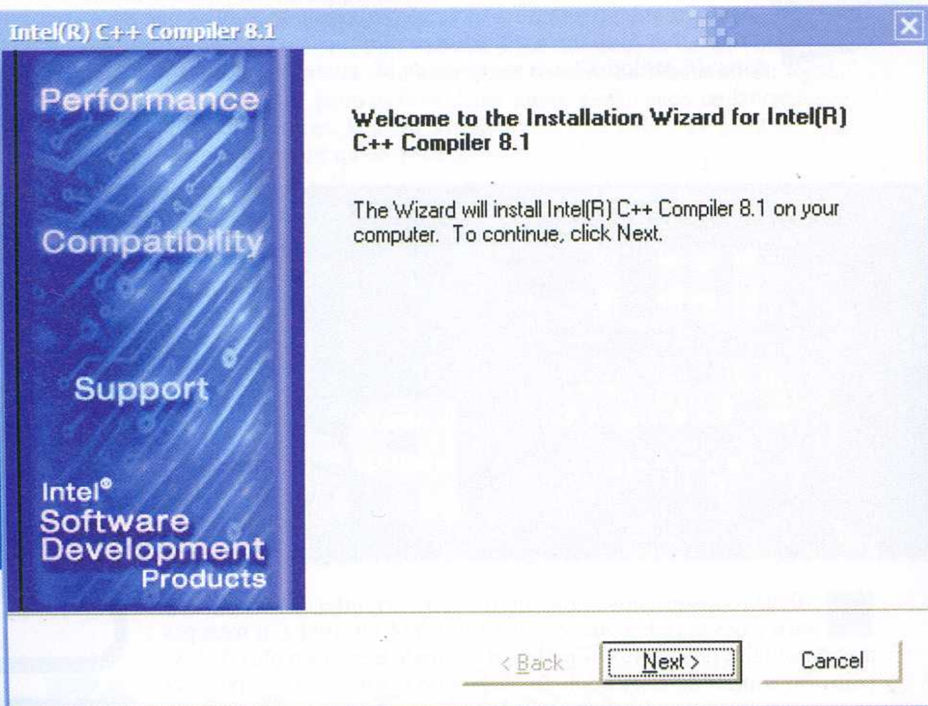
Patch ULi



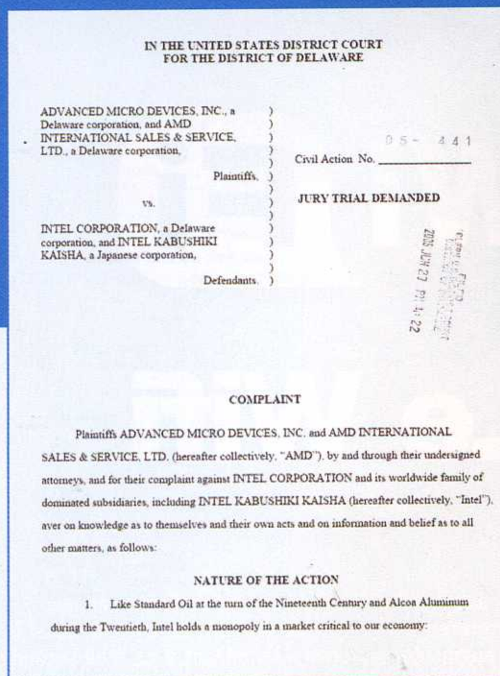
Difficile d'exister dans le monde très concurrentiel des chipsets. Face à des grands noms comme Intel, VIA ou nVidia, il n'est pas aisé de se faire entendre. On parle par exemple beaucoup plus de SiS pour son contrat de fabrication du chipset de la Xbox 360 que pour ses puces pour PC. La problématique est identique pour ULi qui n'hésite pas à sortir quelques petits tours de son chapeau pour que l'on parle un peu de son M1695. Supportant les Athlon 64, il a la particularité de proposer en simultané un port AGP en sus d'un port PCI Express, une fonctionnalité très demandée sur les cartes mère actuelles. Pas mal, mais VIA avait déjà fait la démonstration d'une puce similaire. ULi propose donc une autre nouveauté : le support du SLI par le biais d'une carte additionnelle qui vient s'enficher sur le slot PCI Express (un « riser ») pour offrir deux slots. Notre confrère d'OCW a pu vérifier en pratique le bon fonctionnement du SLi sur un chipset non développé par nVidia. Les résultats sont assez intéressants puisque les benchmarks révèlent un écart de performances inférieur à 1 %. ULi précise d'ailleurs que les constructeurs de cartes mère seront libres d'ajouter les deux slots directement sur la carte mère, ce qui sera un peu plus pratique que ce prototype à base de « riser ». À l'heure ou l'on parle d'ouverture à de nouveaux chipset aussi bien chez nVidia pour le SLI que chez ATI pour le crossfire, l'initiative d'ULi mérite d'être saluée et l'on espère que les deux constructeurs de cartes 3D joueront l'interopérabilité. En effet, pour effectuer ces tests, notre confrère a dû utiliser une ancienne version des pilotes nVidia, les nouveaux étant bridés pour ne fonctionner que sur les nForce 4...

Je ne t'aime plus, mon amour

Cataclysme : AMD vient d'attaquer en justice son concurrent de toujours ou presque, Intel, pour pratiques anti-concurrentielles. Une procédure « anti-trust » lancée aux États-Unis et qui plonge le monde de l'informatique dans l'émoi. AMD évoque certaines pratiques assez limites qu'emploierait Intel pour maintenir ses parts de marché. Dans le collimateur, bien entendu, le contrat d'exclusivité avec Dell, les systèmes de rabais et de marges arrière qui permettent de réduire considérablement le prix réel des processeurs (sans pour autant changer leur prix de vente officiel), des quotas d'achats imposés mais aussi certaines formes de représailles financières vis-à-vis de sociétés qui choisiraient des processeurs verts (AMD parle notamment d'HP).
Un système complet et complexe qui touche aussi bien les petits revendeurs que les grands noms. Le document présenté par AMD, long de 48 pages, regroupe un certain nombre de cas très précis et ironise même sur certaines fonctionnalités du compilateur d'Intel (ICC, la référence des compilateurs, utilisé par la majorité des programmeurs) qui dispose d'optimisations spécifiques qui ne s'activent qu'en présence d'un processeur Intel (les Intel Performance Primitives). Faut-il pour autant s'en émouvoir ? Si ces pratiques peuvent sembler assez incorrectes, elles sont malheureusement très classiques et ne concernent pas que le monde de l'informatique. Cependant, selon AMD, elles doivent être considérées comme anti-concurrentielles lorsqu'elles ont pour but de maintenir un monopole. C'est bien là que se situe tout le débat : si AMD a vu une très forte progression sur le marché de la vente au détail, dépassant même Intel cette année, les parts de marché globales restent au-dessus des 80 % pour Intel grâce à une présence très forte dans les machines proposées par les grands constructeurs. Ces pratiques ne datent pas d'hier et le fait qu'AMD ait choisi de lancer cette procédure au moment où il est au meilleur de sa forme n'est pas anodin. La fragilité des cores des Athlon XP, non protégés par une plaque de métal, a longtemps été un argument massue en la défaveur d'AMD auprès d'un grand nombre d'assembleurs qui se retranchaient derrière cette excuse pour proposer à leurs clients des processeurs Intel. L'Américain profite également d'un jugement récent donné au Japon où Intel a été condamné pour pratiques anti-concurrentielles, ce qui a donné des idées à la Commission européenne qui, en collaboration avec les autorités japonaises, travaillerait sur une procédure identique.
AMD compte s'appuyer sur d'autres acteurs du monde de l'informatique et a demandé par écrit à des sociétés comme Dell, Sony, HP ou IBM de conserver un certain nombre de documents et autres communications sensibles avec des employés d'Intel. Une procédure sanglante qui risque de s'éterniser et dans laquelle Intel a beaucoup à perdre : même si le jugement donne raison au numéro un du processeur, la mise au grand jour de certaines de ses pratiques marketing pourrait attirer un élan de sympathie en faveur d'AMD. Il va y avoir du sport...



L'Intel C++ Compiler est au cœur des débats pour certaines de ses optimisations...



IN THE UNITED STATES DISTRICT COURT
FOR THE DISTRICT OF DELAWARE

ADVANCED MICRO DEVICES, INC., a Delaware corporation, and AMD INTERNATIONAL SALES & SERVICE, LTD., a Delaware corporation,

Plaintiffs,

vs.

INTEL CORPORATION, a Delaware corporation, and INTEL KABUSHIKI KAISHA, a Japanese corporation,

Defendants.

Civil Action No. 05- 441

JURY TRIAL DEMANDED

2005 JUN 27 PM 4:22

COMPLAINT

Plaintiffs ADVANCED MICRO DEVICES, INC. and AMD INTERNATIONAL SALES & SERVICE, LTD. (hereafter collectively, "AMD"), by and through their undersigned attorneys, and for their complaint against INTEL CORPORATION and its worldwide family of dominated subsidiaries, including INTEL KABUSHIKI KAISHA (hereafter collectively, "Intel"), aver on knowledge as to themselves and their own acts and on information and belief as to all other matters, as follows:

NATURE OF THE ACTION

1. Like Standard Oil at the turn of the Nineteenth Century and Alcoa Aluminum during the Twentieth, Intel holds a monopoly in a market critical to our economy:

La première des 48 pages de reproches qu'AMD envoie dans la tête d'Intel...

top HARD DE LÉTÉ

Votre PC fait grise mine lorsqu'il vous voit ouvrir une boîte de jeu récent ? Il refuse d'avaler les DVD d'installation en signe de protestation ? Il est peut-être temps de changer tout ou partie de votre machine. Nous vous proposons deux configurations en fonction de vos budgets. Vous verrez que finalement, pas besoin d'être riche pour jouer dans de bonnes conditions...

C_WIZ

CONFIG ABORDABLE

Le boîtier

Entre les découpes en plexiglas, les néons lumineux et les designs en forme de turbine, vous aurez l'embarras du choix pour trouver un boîtier à votre goût. Et ne faites pas l'erreur classique de ne regarder que l'extérieur du boîtier, la finition de l'intérieur est au moins aussi importante.

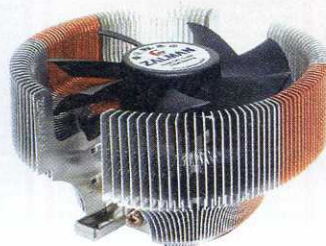
- Boîtier avec alimentation 400W, 60 euros environ

Le processeur

Il n'est pas forcément besoin d'aller chercher trop loin pour avoir de très bonnes performances côté processeur. Un Athlon 64 3000+ apportera de quoi tenir en respect les jeux les plus gourmands du moment, et le choix du socket 939 vous permettra d'upgrader vers un dual core le moment venu.

- AMD Athlon 64 3000+ (1.8 GHz, cache 512 Ko/ Socket 939), 130 euros environ











Le système de refroidissement

On se fait un petit plaisir en s'offrant un système de refroidissement de qualité. Zalman dispose avec son 7000B-AlCu d'un très bon rapport qualité-prix qui cumule de très bonnes performances avec un silence tout aussi appréciable.

Zalman CNPS 7000B-AlCu (Compatible tout socket), 30 euros environ

La carte mère

En attendant l'arrivée prochaine du chipset ULi M1695 qui devrait offrir un excellent rapport qualité prix, on se tournera vers le nForce 4 de nVidia. Avantage à Asus et son A8N-SLI Deluxe pour son excellent prix. On surveillera attentivement le ventilateur du chipset, les premières versions des cartes disposant d'un modèle extrêmement bruyant...

Asus A8N-SLI Deluxe (nForce 4 SLI/Socket 939), 140 euros environ

La RAM

On profite là aussi des prix ultra compétitifs de la mémoire pour s'offrir deux barrettes de 512 Mo de PC3200 de marque. Pas besoin d'aller chercher des modèles trop chers, les versions « Value » proposées par les constructeurs feront parfaitement l'affaire.

1 Go de DDR-SDRAM PC3200 (400 MHz, 2 x 512 Mo), 80 euros environ

La carte vidéo

Le choix d'une carte mère PCI Express poussera nombre d'entre vous à changer de carte graphique. Pour les configurations les plus abordables, on peut se tourner vers la 6600 GT de nVidia pour ses bonnes performances et son prix ultra compétitif.

- nVidia GeForce 6600 GT (128 Mo), 170 euros environ

Le disque dur

Étant donné que le moindre jeu vous installe plusieurs gigaoctets de fichiers sur vos PC, il vaut mieux se préparer en s'équipant d'un disque de 200 Go. Cela devrait vous suffire pour au moins quelques mois...

- 200 Go (7200 trs/min, 8 Mo de cache, Serial ATA), environ 90 euros

Le lecteur de DVD

Avec son ND-3540, NEC nous propose un excellent modèle de graveur de CD/DVD capable de gérer tous les formats existants.

- Graveur de DVD NEC 3540 (16x multi formats), environ 45 euros

TOTAL
SANS MONITEUR, CLAVIER ET SOURIS
745 EUROS ENVIRON

CONFIG LUXE

Le boîtier

Encore une fois, le choix d'un modèle de boîtier dépendra surtout de vos goûts. Pour les besoins de ce guide, j'ai opté pour le Super LANBOY d'Antec, en partie j'avoue pour son nom particulièrement ridicule. Accompagné d'une alimentation 400 W, il fera parfaitement l'affaire.

- Boîtier Antec Super LANBOY avec alimentation 400W, 120 euros environ

Le processeur

On pousse ici un peu plus haut du côté du processeur avec l'Athlon 64 3500+, histoire de tirer le meilleur de notre carte graphique. Là encore, le choix du socket 939 s'impose pour pouvoir passer aux dual core lorsqu'ils seront devenus plus abordables.

- AMD Athlon 64 3500+ (2.2 GHz, cache 512 Ko/ Socket 939), 240 euros environ

Le système de refroidissement

Il ne faut pas lésiner sur le système de refroidissement, on recherche avant tout le silence : on optera pour un couple Thermalright XP-90 accompagné d'un ventilateur 92 mm de chez Papst ou Noiseblocker. Difficile de faire plus silencieux...

- Thermalright XP-90 + Ventilateur 92 mm (Socket 478/754/939), 45 euros environ

La carte mère

Et si on cédait à un petit caprice en s'offrant une carte mère totalement silencieuse refroidie à coup de heat pipe ? La version Premium de l'A8N-SLi remplira ce rôle à merveille. Même si l'on ne compte pas s'offrir de carte 3D nVidia dans cette configuration, la présence des deux slots PCI Express est toujours bonne à prendre...

- Asus A8N-SLI Premium (nForce 4 SLI / Socket 939), 190 euros environ

La RAM

Pas de changements et à part quelques simulations très pointues, un Go de Ram devrait convenir parfaitement à tous les joueurs.

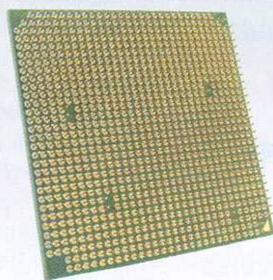
- 1 Go de DDR-SDRAM PC3200 (400 MHz, 2 x 512 Mo), 80 euros environ

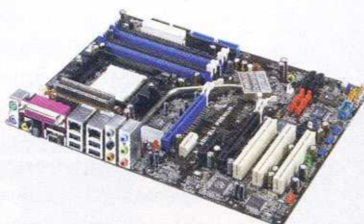
La carte vidéo

Probablement le meilleur rapport qualité prix du moment, la X800XL d'ATI nous donnera de quoi faire tourner confortablement les jeux récents et à venir dans d'excellentes conditions.

- ATI Radeon X800XL (256 Mo, PCI Express), 270 euros environ

TOTAL
SANS MONITEUR, CLAVIER ET SOURIS
1120 EUROS ENVIRON











DITES, DITES, JE PEUX GARDER MON VIEUX BOÎTIER ?

Grande question ! Tout dépendra de l'endroit où vous avez acheté votre ancien PC. Si vous avez opté pour une machine dite de marque, il y a de fortes chances que votre boîtier soit incompatible avec une autre carte mère que celle d'origine. Pour ceux qui avaient eu la bonne idée d'acheter chez un assembleur, les choses devraient mieux se passer car, à part les trois lecteurs qui utilisent encore leurs 486SX avec Overdrive (j'ai les noms !), la plupart des boîtiers modernes sont compatibles du moment qu'ils adhèrent au standard ATX. Reste que ces anciens boîtiers sont parfois très fermés et ne disposent pas d'aérations. Selon les cas, vous aurez parfois besoin d'ajouter un ventilateur à l'arrière du châssis pour vous assurer que tout ira bien. Méfiance aussi au niveau des disques durs, les baies 3 pouces et demi ont une fâcheuse tendance à être collées les unes aux autres dans les anciennes tours. Dans ce cas, contentez vous d'installer des disques dans une baie sur deux, quitte à utiliser des racks internes ou externes pour fixer les autres. Ça vous évitera de voir vos données partir en fumée.

Le disque dur

Pour s'assurer les meilleurs temps de chargement possibles, on investit dans un disque dur équipé de 16 Mo de cache. Le gain apporté peut être sensible dans pas mal de jeux. Ceux pour qui ce n'est pas assez pourront toujours en rajouter un second, notre carte mère supportant le RAID.

- 250 Go (7200 trs/min, 16 Mo de cache, Serial ATA), environ 130 euros

Le lecteur de DVD

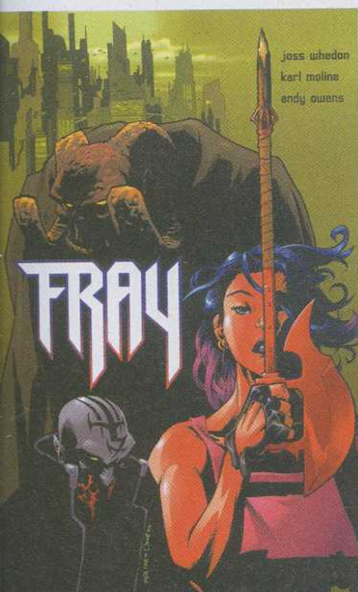
Pas besoin de chercher trop loin, NEC garde vraiment l'avantage avec ses graveurs multiformats qui offrent une compatibilité excellente avec un très grand nombre de marques de médias.

- Graveur de DVD NEC 3540 (16x multi formats), environ 45 euros

Vu qu'il y a 10 ans, on ne faisait pas de numéro de Joystick en août, j'en profite pour vous parler d'autre chose que de jeux vidéo. Après tout, avec un dossier Émulation de 9 pages,je pense que vous avez votre quota de nostalgie pour le mois. Pas de panique, vous retrouverez Et Poke et Peek dans le prochain mag.

J'aurais pu vous parler de mangas, de ciné, de bouquins (les vrais, sans images dedans) voire de musique, mais j'ai choisi les comics pour cette dernière page du Spécial Été. Les comics, ça se lit bien sur la plage et ça s'accorde finalement pas mal avec notre univers du jeu PC. Et puis surtout, ça justifie mes dépenses colossales dans les librairies spécialisées canadiennes (vive les vacances). Attention, je ne vais pas parler ici que de nouveautés mais des quelques coups de cœur qui devraient plaire à tous ceux qui ne savent pas forcément quoi acheter dans la masse de la production américaine. Il faut savoir que les comics, ça reste une industrie qui génère 25 à 30 millions de dollars par mois en moyenne en Amérique du Nord avec environ 1 million de BD vendues. À titre d'exemple, la nouvelle série Green Lantern de DC Comics a cartonné à plus de 165 000 exemplaires en mai dernier. Il y a donc du business à faire et cela attire les scénaristes de tout poil, surtout ceux qui ont été élevé avec ces BD. Exemple ? Joss Whedon (Buffy, Angel, Serenity, etc.). Ses premiers pas restaient en terrain connu. Avec Fray (dessiné par Karl Moline), il n'est pas sorti de son univers « classique » : une tueuse qui découpe du vampire à tour de bras, cette fois dans un univers futuriste qui ne se prend pas au sérieux (il voulait surtout des voitures volantes). Plus récemment, il s'est attaqué à un morceau mythique en reprenant les X-Men. Avec succès si on en juge par les ventes du numéro 10 de Astonishing X-Men (135 000 exemplaires). Les 6 premiers numéros sont réunis dans Gifted (toujours en anglais) et le résultat est effectivement excellent. Colossus est de retour, Emma Frost est maintenant une X-Men alors qu'à la base, elle faisait partie du Hellfire Club (des vilains bien pénibles lors de la saga Dark Phoenix) et les dessins de John Cassaday sont parfaits pour retranscrire tout ça. C'est LA série du moment.

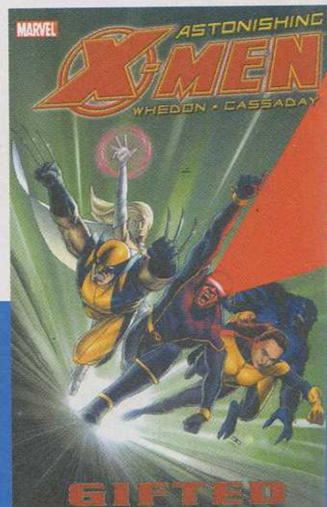
Si Fray reste une classique histoire de tueuse de vampires, l'ensemble dessins/scénario fonctionne à merveille.



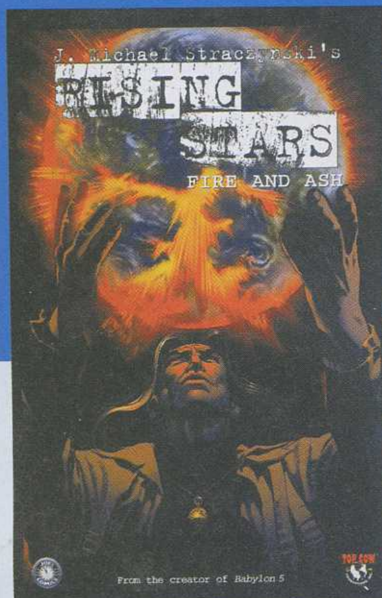


Tous les comics présentés ici sont disponibles en V.O. sur les sites de vente genre amazon.fr ou en boutiques spécialisées (le monsieur mouillé, c'est Thor dans The Ultimates).

DES BULLES dans la tête



Pas facile de faire original avec les X-Men et les millions de versions qui existent. Whedon y arrive pourtant.



Avec The Ultimates (par Mark Millar et Bryan Hitch), Rising Star est ma série préférée de ces dernières années. À savourer.

Fanboy

Joe Michaël Straczynski est sûrement mon scénariste préféré. Nous lui devons Babylon 5, Jeremiah et évidemment, quand ce monsieur revisite le thème des super-héros, ça donne des choses intéressantes. Il a maintenant à son actif plusieurs succès dans le monde des comics (Midnight Nation, Supreme Power, des aventures de Spider-Man et une tonne de projets pour les prochains mois), mais c'est avec Rising Star qu'il fait la différence. Un monde sans super-héros va connaître un évènement paranormal dans un coin bien précis des États-Unis et les 113 enfants conçus à ce moment-là dans cette région disposent tous de pouvoirs qui vont entraîner quelques soucis pour le reste de la planète. Le lecteur va suivre l'existence de ces personnages, qui évidemment sera loin de celle du commun des mortels. Les suite et fin de cette série étaient bloquées depuis 2 ans à cause d'un gros différend entre Straczynski et la MGM qui avait acheté les droits pour en faire un film. Fire and Ash est enfin disponible, l'attente se termine enfin pour ceux qui patientent comme moi depuis 24 mois. Si vous ne devez acheter qu'une série, c'est celle-ci.

Caféine



AUTO ASSAULT™

Prochainement

fr.autoassault.com

PC CD online



